

"Age of Wonders" wurde für die Ausführung mit Microsofts DirectX-Interface entwickelt. Um Kompatibilitätsfehler zu vermeiden und die beste Programmleistung zu erzielen, sollten Sie die aktuellste DirectX-Version und die aktuellsten Hardware-Treiber Ihrer Hardware verwenden.

© 1999 Gathering of Developers. Alle Rechte vorbehalten. Veröffentlicht von Take 2 Interactive Software. Take 2 Interactive Software, das Take 2-Logo sind Warenzeichen von Take 2 Interactive Software. Ein Produkt aus Großbritannien.

Laden Sie sich über Microsofts Website unter folgender Adresse die neueste DirectX-Version herunter: <http://www.microsoft.com/DirectX/>.

Unter folgender Adresse können Sie sich über Microsofts Hardware-Kompatibilitätsliste außerdem ein Verzeichnis aller für Ihr System Microsoft-zertifizierten Video- und Audiotreiber herunterladen:
<http://www.microsoft.com/hwtest/hcl/>.



www.marspub.com

Edwin E. Steussy, Publisher.

Amy I. Yancey, Managing Coordinator.

Michael P. Duggan, Graphic Artist.

Lars H. Petersen, Project Editor.

Inhaltsverzeichnis

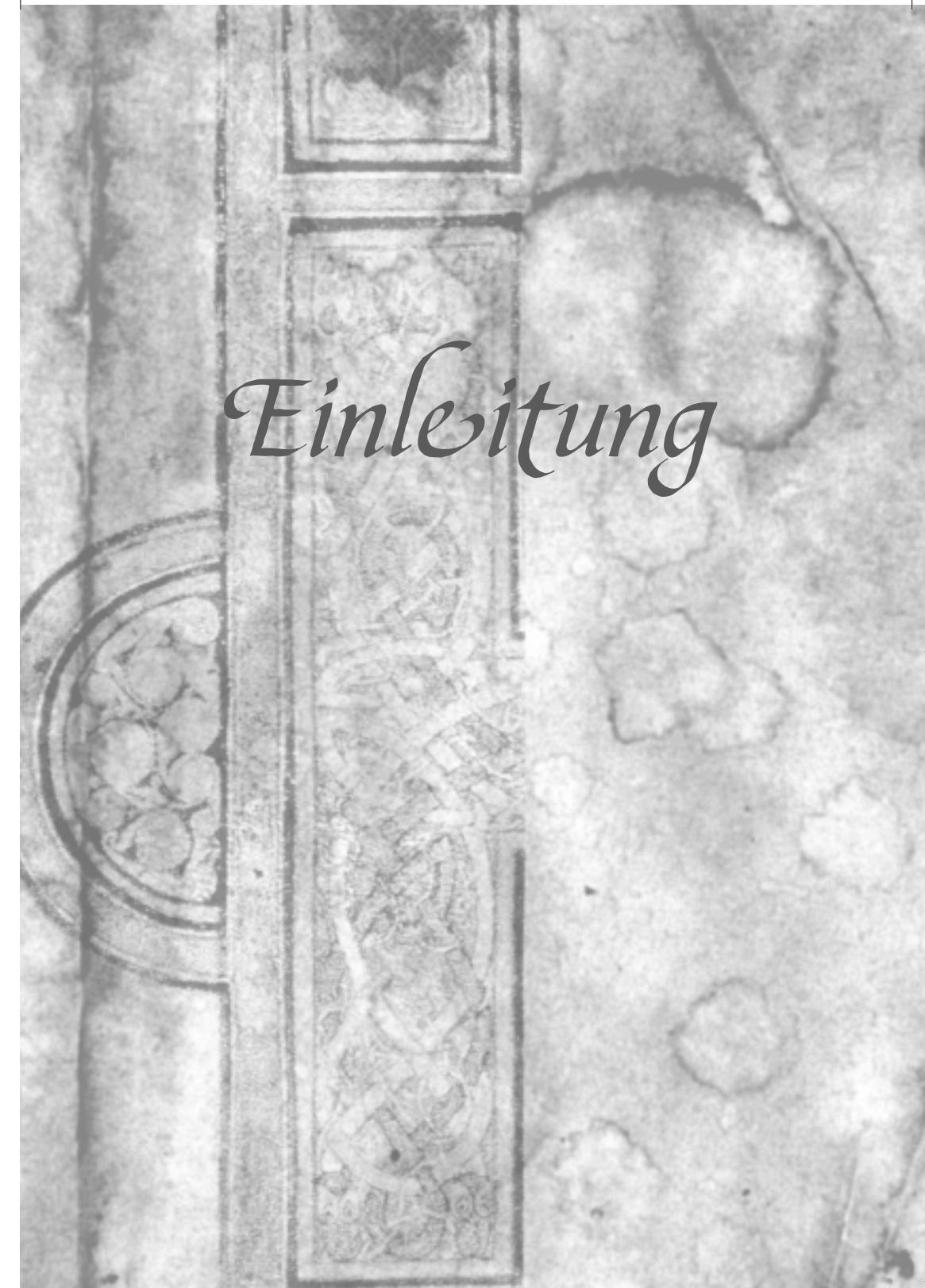
<i>Einführung</i>	1
Wie alles begann	2
<i>Abschnitt 1: Tutorial</i>	
Der Hauptbildschirm	6
Das letzte Gefecht	14
<i>Abschnitt 2: Spielstart</i>	15
Hauptmenü	16
Szenariobildschirminformationen	18
Szenarioeinstellungen	19
<i>Abschnitt 3: Anführer</i>	25
Anführer benutzerdefinieren	27
<i>Abschnitt 4: Kampagnenauswahl</i>	31
Kampagne wählen	32
Die Kampagnen-Hauptkarte	35
<i>Abschnitt 5: Spießbildschirm</i>	37
Allgemeine Verwendung des "Age of Wonders"-Interface	38
Drachensymbol	41
Floater	42
<i>Abschnitt 6: Bauten</i>	49
Städte	50
Stadtbildschirm	52
Änderung der Produktionsreihenfolge	54
<i>Abschnitt 7: Gefecht</i>	57
Automatikmodus	60
Taktikmodus	61
Nahkampfhandlungen	62
Reichweitenhandlungen	63
<i>Abschnitt 8: Diplomatie</i>	67
Völkerbeziehungen und Diplomatie	69
Der Beziehungsbildschirm	70
Diplomatische Handlungen	71
Völkerbeziehungen	72
<i>Abschnitt 9: Kampfeinheiten</i>	73
Die sechs Hauptstatistiken	74

Spieldatenhandbuch



<i>Abschnitt 10: Helden</i>77
Gegenstände81
Erweiterte Statistiken81
<i>Abschnitt 11: Magie</i>83
Magische Sphären84
Zauberarten85
Zauber anwenden91
Magie-Management92
Mana/Forschung93
Magische Kraft95
<i>Abschnitt 12: Die Völker</i>97
Die Elfen99
Die Zwerge100
Die Halblinge101
Die Hünen102
Die Azrak103
Die Frostlinge104
Die Menschen105
Die Echsenmänner106
Die Dunkel Elfen107
Die Goblins109
Die Orks110
Die Untoten111
<i>Anhang 1: Einheiten und Zauber</i>111
Erweiterte Einheitsstatistik112
Völkereinheitentabellen114
Zauberbeschreibungstabellen138
<i>Anhang 2: Die Geschichte des Tals der Wunder</i>166
<i>Anhang 3: Karteneditor, Heat.Net und Schnellfunktionstasten</i>175
Schnellfunktionstasten176
Spiel über Heat.Net176
Einsatz des Karteneditors177
Problemlösung181
Spiel über E-mail182
Ein IPX/LAN- oder TCP/IP-Internetspiel fortsetzen182
Technische Unterstützung183
Mitarbeiterverzeichnis184
Index185
Lizenzvereinbarung187

Einleitung



Spieldatensammlung

2



Wie alles begann

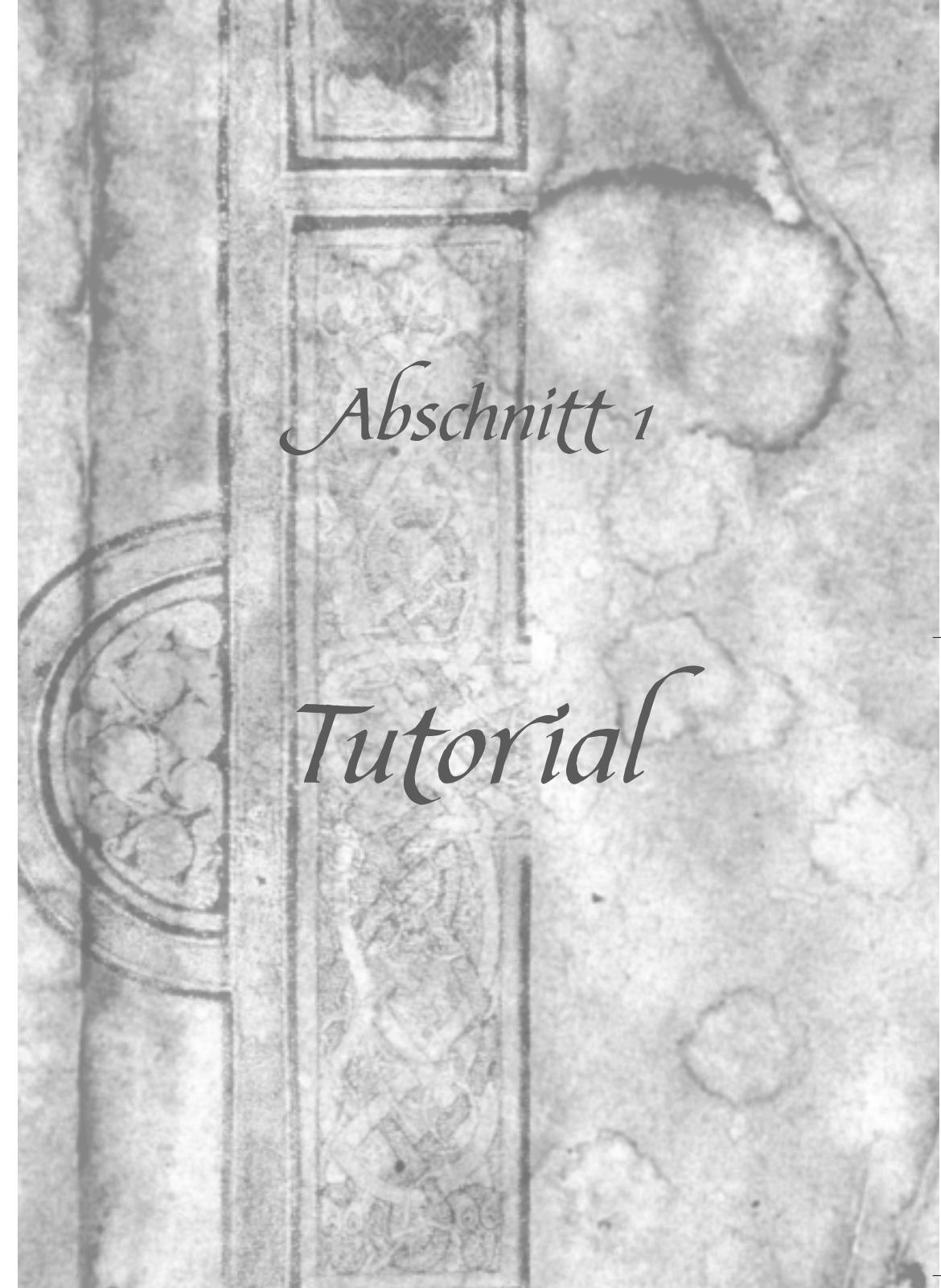
Zu der Zeit, als die Tage noch keine Bedeutung hatten und nicht verlassen von kurzlebigen Wesen gezählt wurden, beherrschte das Geschlecht der Elfen alle lebenden Geschöpfe auf dem Nördlichen Kontinent, während der Zauberkönig Inioch vom Tal der Wunder aus regierte. Es gelang ihm, ein zerbrechliches Gleichgewicht von Licht und Schatten zu erhalten und sicherzustellen, daß das Leben seiner Untertanen in seinem Königreich nicht durch Böses belastet wurde.

Die einflußreichste und wichtigste Gruppe am Hofe Iniochs war die beliebte, gelehrtete und strengen Regeln folgende Gesellschaft, deren Mitglieder "Wächter" genannt wurden. Sie widmeten ihre ganze Kraft dem Erhalt der Ordnung und des Friedens für alle Völker in Iniochs gesegnetem Königreich, und ihre Macht und ihr Einfluß wuchsen stetig. Sie waren bald als "Frucht der Elfen" bekannt und symbolisierten Alles, was die Herrschaft der Elfen gut und richtig machte.

Kinder des Chaos'

Doch trotz all ihrer Studien konnten die Wächter die Zukunft nicht besser erahnen als jeder andere Seher. Und so kam es, daß sie einem neu entstehenden Volk namens "Menschen" Schutz und Obdach gaben. Diese kurzlebigen Wesen waren aus ihrem "Garten" vertrieben worden, jedoch mit einem außerordentlichen Einfallsreichtum gesegnet. Sie suchten eine neue Heimat, und die Wächter hielten diese Tatsache für eine Möglichkeit, den Menschen ein Heim zu bieten und so ihren eigenen wohlmeinenden Einfluß auszudehnen und dem neuen Volk die Wege des Guten zu weisen.

Die Menschen unterschieden sich von allen anderen Völkern des Landes. Für einige der Völker war es nur natürlich, den Pfad des Guten zu beschreiten, doch andere drohten durch ihre Natur in den Abgrund des Bösen zu stürzen – die Prägung der Menschen war jedoch nicht offensichtlich. Sie hatten vielerlei wilde Charakterzüge, waren trotzig und ruhelos, doch manche Individuen wiesen ein großes Talent für gute Taten auf. Und obwohl es auch andere Völker im Reich gab, die weder gut noch böse waren, waren es doch die Menschen, die bei Inioch Zuflucht suchten.



Abschnitt 1

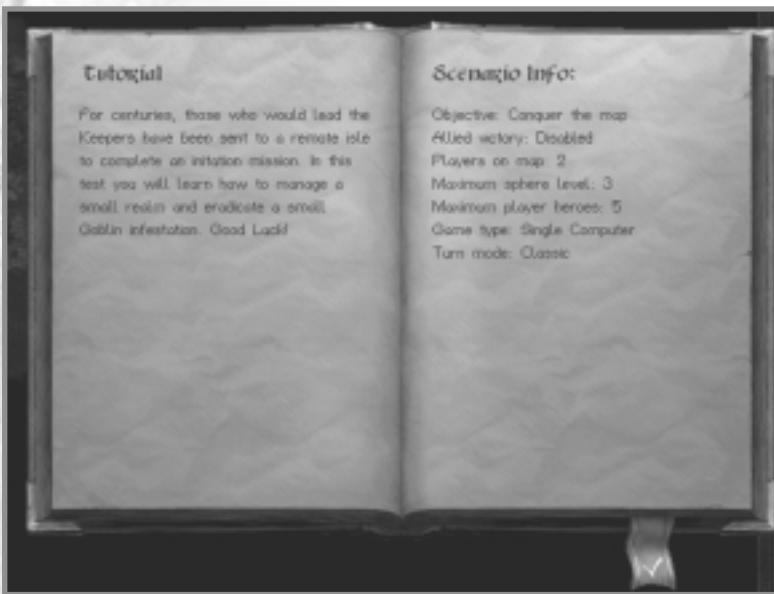
Tutorial

Spieldokumentation

Schnellstart/Tutorial

Kurze Einführung in das Tutorial

Das Tutorial bietet Ihnen Informationen zum "Age of Wonders"-Interface und macht Sie mit den Grundlagen eines "Age of Wonders"-Spiel vertraut. Das Tutorial ist ähnlich wie ein vereinfachtes Szenario aufgebaut, aber an bestimmten Punkten erscheinen Anweisungen, die Ihnen Hilfestellung bieten. Wenn eines dieser Informationskästchen erscheint, dann lesen Sie den Text, wählen Sie die Schaltfläche OK, und folgen Sie den Anweisungen. Bestimmte Anleitungen sind rechts mit einer Scroll-Leiste versehen. Mit Hilfe der Scroll-Pfeile an beiden Enden der Scroll-Leiste verschieben Sie den Text. Sie können das letzte Anleitungskästchen jederzeit wieder aufrufen, indem Sie F1 drücken. Sie müssen den Anleitungen nicht bis aufs I-Tüpfelchen folgen, aber das Tutorial ist nicht dazu gedacht, ein typisches "Age of Wonders"-Spiel zu zeigen und funktioniert am besten, wenn Sie die Anweisungen beachten. Die folgenden Abschnitte helfen Ihnen, das Tutorial zu verstehen.

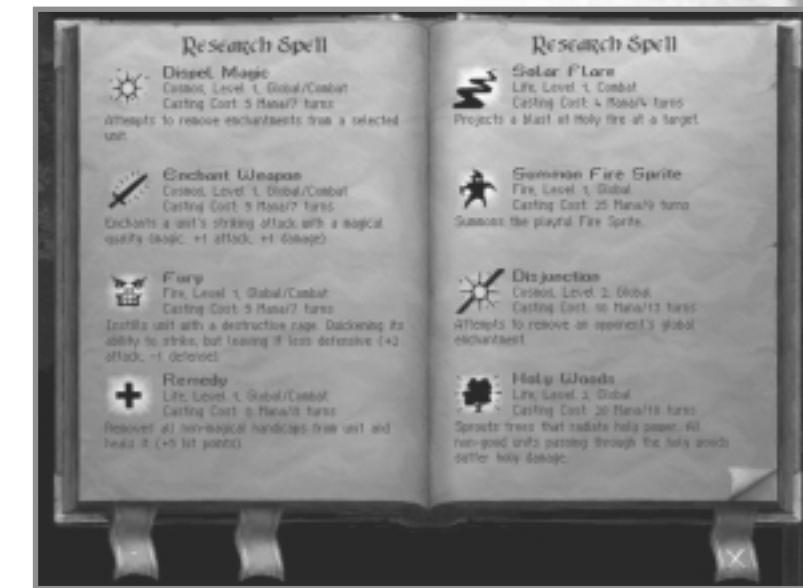


Hintergrundinformationen

In Büchern wie diesem finden Sie die Missionsziele und erfahren, welche Geschichte sich hinter den Szenarios verbirgt. Die ersten Seiten erzählen die Geschichte, während Sie auf der letzten Seite eine Liste der jeweils aktivierten/deaktivierten Szenario-Optionen finden. Um ein solches Buch zu schließen, klicken Sie auf das blaue Register.

Erforschung eines Zaubers

Die Erforschung eines Zaubers fügt denselben Ihrem Zauberbuch hinzu, so daß Ihr Anführer und Ihre Helden ihn anwenden können. Das Forschungsbuch bietet eine kurze Beschreibung der erforscbaren Zauber. "Blättern" Sie die Seiten um, indem Sie auf die Ecken links und rechts unten klicken. Das Erforschen von Zaubern entspricht in etwa dem technologischen Fortschritt. Je mehr einfache Zauber Sie erforschen, desto mehr komplexere und nützlichere werden Ihnen später zur Verfügung stehen. Je mehr Sie in einer bestimmten Sphäre forschen, desto mehr Zauber stehen Ihnen in dieser Sphäre zur Verfügung. Langer Rede kurzer



Sinn: Erforschen Sie in einer Sphäre möglichst viele einfachere Zauber, wenn Sie dort später Zugriff auf stärkere haben wollen.

Spieldatensammlung

Der Hauptbildschirm



Sollten Sie weitere Hilfe benötigen, dann klicken Sie auf das Drachensymbol unten links, um das Hauptmenü aufzurufen. Das Einstellungsmenü beinhaltet eine "Layout zurücksetzen"-Option für den Fall, daß Sie die Fenster neu anordnen möchten. Die Hilfefunktion unten auf dem Hauptmenü bietet weitere Informationen. Beachten Sie auch die Direkthilfefunktion, die mit Hilfe des "?"-Symbols aufgerufen werden kann.

Ihre Gruppe



Wenn Sie eine Gruppe auflösen möchten, dann klicken Sie einfach mit der linken Maustaste auf das kleine Bewegungssymbol unter dem Bild einer Einheit. Sie können auch eine einzelne Einheit aus der Gruppe wählen, indem Sie die linke Maustaste auf dem Bewegungssymbol gedrückt halten und dann rechtsklicken. Mit den Pfeilschaltflächen unten auf dem Gruppen-Floater scrollen Sie durch Ihre Gruppen. Mit Hilfe der Schaltfläche "Bewachen" können Sie eine Gruppe aus der Liste entfernen. Durch die Schaltfläche "Bewegen" werden alle Bewegungsbefehle wieder aufgenommen, die bei der jeweiligen Gruppe noch anstehen.

Verlust aller Bewegungspunkte

"Age of Wonders" verwendet ein Spielsystem auf Rundenbasis. Für jede Runde erhalten die Einheiten abhängig von ihrer Geschwindigkeit eine bestimmte Anzahl von Bewegungspunkten. Schnellere Einheiten haben mehr Bewegungspunkte und können sich daher in jeder Runde weiter bewegen. Diese Rundenstruktur gilt auch für Forschung und Bauen. Eine Runde steht für einen Tag der Forschung, des Bauens und der Bewegung von Einheiten. Eine Gruppe bleibt stehen, wenn eine der Einheiten keine Bewegungspunkte mehr hat. Sie können die anderen Gruppenmitglieder mit Hilfe der verbleibenden Bewegungspunkte weiterhin bewegen, indem Sie die erschöpften Einheiten abwählen. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Runde beenden", dann können sich Ihre Einheiten ausruhen, so daß sie sich am nächsten Tag wieder mit vollen Kräften bewegen können.



Stadtverhandlungen

Beachten Sie, daß Sie das Angebot einer Stadt, sich Ihnen friedlich anzuschließen, nicht unbedingt annehmen müssen. Manchmal ist es besser, das Angebot einer Stadt abzulehnen oder sie sogar anzugreifen. Sie verfügen vielleicht nicht immer über die nötigen Goldvorräte, um eine Stadt zu bestechen, aber Sie könnten genügend Einheiten haben, um die Stadt anzugreifen und einzunehmen.

Abschnitt 1 • Tutorial

Spieldatensammlung

Der Stadtbildschirm



Städte sind die strategisch wichtigsten Ressourcen in "Age of Wonders". Die meisten Ihrer Einheiten und der Großteil Ihres Geldes stammen aus Städten wie dieser. Bei den Städten in "Age of Wonders" kommt es vor allem auf die Größe an. In größeren Städten steht mehr Gold zur Verfügung, und Sie haben Platz für mehr (und fortschrittlichere) Einheiten. Sie sollten daher versuchen, die wichtigsten Städte mit den größten Feldern darum zu kontrollieren. Schützen Sie Ihre Städte mit Stadtmauern und Einheiten, und behalten Sie neutrale oder feindselige Städte im Auge, die Sie evtl. einnehmen könnten. Sie werden sowohl diesen als auch den Stadtaktivitätenbildschirm recht häufig verwenden; machen Sie sich also mit den Funktionen beider Bildschirme vertraut. Es mag zwar nicht von Anfang an offensichtlich sein, aber Ihre Beziehungen zu der Bevölkerung einer Stadt spielen eine wichtige Rolle. Ist eine Bevölkerungsgruppe Ihnen gegenüber freundlich gestimmt, so wird sie Ihnen helfen, wohingegen eine feindselig eingestellte sich gegen Sie erheben könnte. Wichtige Informationen zu diesem Thema finden Sie in den Handbuchabschnitten, die sich mit Stadt- und Bevölkerungsbeziehungen auseinandersetzen.

Sie erhalten Zugriff auf den Stadtbildschirm, indem Sie die Schaltfläche „Betreten“ auf dem Bauten-Floater wählen oder auf der Hauptkarte (auch „globale Karte“ genannt) auf ein Stadthexfeld doppelklicken.

Wahl einer Stadtaktivität



Machen Sie sich mit dem Stadtaktivitätenbildschirm vertraut. Jedes Volk hat seine eigenen Einheiten, aber in jeder Stadt kommen dieselben einheitenspezifischen Projekte zum Tragen. Die Stadtbenutzeroberfläche bietet mehr, als im Tutorial zu erkennen ist, und wir empfehlen, daß Sie experimentieren, üben und sich durch die entsprechende Lektüre mit der Verwaltung Ihrer Produktionsfähigkeiten vertraut machen.

Mine

Bei regulären Spielen können Sie die Minen eines Spielers an sich nehmen, indem Sie sich darauf bewegen. Es gibt noch einige andere Orte und Anlagen, die wie Minen eine Einkommensquelle bieten oder sogar - wie eine Stadt - Einheiten produzieren. Diese Orte sind im allgemeinen nicht so wertvoll wie Städte, aber manche bieten dafür andere Dienste, die in einer Stadt nicht zur Verfügung stehen. Da diese Anlagen normalerweise ohne Unterhalt oder schützende Einheiten auskommen, sollten Sie so viele wie möglich einnehmen.



Abschnitt 1 • Tutorial

Spieldatenhandbuch

Forschungsanlage

Sie fühlen sich vielleicht versucht, solche Orte allein mit Ihren Helden zu erkunden, aber die Ungeheuer in einigen der Anlagen können Ihre Einheiten ohne weiteres verschlingen. Finden Sie eine dieser Anlagen außerhalb des Tutorialspiels, dann schicken Sie vielleicht am besten eine Spähereinheit los (die möglicherweise geopfert wird!), bevor Sie andere Truppen gefährden, deren Verlust Sie sich nicht leisten können. Im Augenblick dürften die Ungeheuer im Tutorial für Ihre Truppen keine große Gefahr bedeuten, aber denken Sie bei späteren Spielen daran.



Gefecht



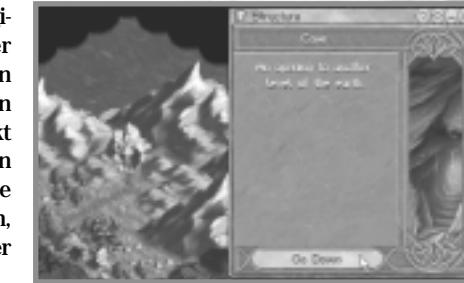
Wenn Sie kurz davor sind, sich in ein Gefecht zu begeben, dann erhalten Sie die Wahl zwischen automatischem Gefecht und taktischem Gefecht.

Das automatische Gefecht dient im allgemeinen der Zeitersparnis. Bei weniger bedeutenden Gefechten müssen Sie nicht eigens das taktische Gefecht einsetzen, um zu siegen. Sind Ihre Helden oder Anführer an

einem Kampf beteiligt, so empfiehlt es sich in den meisten Fällen, in den Taktikmodus überzugehen, es sei denn, der Kampf kann ohne weiteres gewonnen werden. Seien Sie beim automatischen Gefecht vorsichtig mit dem Einsatz zerstörerischer Einheiten wie den selbstmörderischen Goblinbombern, wenn Sie sichergehen wollen, daß spezifische Einheiten Ihrer Armee lebend und unverletzt aus dem Gefecht kommen.

Höhle

Die Höhlen sind wichtige strategische Punkte. Viele der Höhlenbewohnervölker können sich flink durch die unterirdischen Gänge zu jedem beliebigen Punkt der Karte bewegen, ohne gesehen zu werden. Wenn Sie die Oberfläche unter Kontrolle haben, so heißt das nicht, daß Ihre Gegner sich nicht unter der Erde nähern. Betätigen Sie die Schaltfläche „Nach unten“ im Bautenfenster unten rechts, um in die unterirdischen Höhlen zu gelangen.



Kraftknoten



Aus Kraftknoten gewonnene Zauberkraft kann entweder in Manakristalle (zum Anwenden von Zaubern) verwandelt oder für die Zaubererforschung aufgewendet werden. Anführer- und Heldeneinheiten haben Zauberfähigkeiten, die es ihnen ermöglichen, sowohl im als auch außerhalb des Gefechts Zauber anzuwenden. Magische Zauber können bei "Age of Wonders" auf vielfältige Weise verwendet werden: Von einfachen Tricks wie dem Schießen von Feuerpfeilen auf den Gegner bis hin zu komplexen Vorgängen wie dem Auslösen eines Erdbebens unter einer Stadt ist alles möglich! Um einen Zauber außerhalb eines Gefechts anzuwenden, klicken Sie auf das Einheitenymbol des Helden im Gruppen-Floater, und wählen Sie seine Zauberfähigkeit. Während eines taktischen Gefechts können Sie die Zauberfähigkeit wie jede andere Einheitenfähigkeit anwenden. (Sie werden im Tutorial später noch mehr über die Anwendung von Fähigkeiten im taktischen Gefecht erfahren.) Wenn Sie die Zauberfähigkeit verwenden, dann erscheint ein Buch, das dem Forschungsbuch ähnelt, und in dem alle Zauber aufgeführt sind, die Ihnen derzeit zur Verfügung stehen. Einige der Zauber bleiben ewig bestehen, wie z.B. das Verzaubern der Waffe einer Einheit, aber sie verbrauchen in jeder Runde Manakristalle, während andere sofort benutzt werden und nur einen einmaligen Mana-Aufwand erfordern. Nicht alle Zauber werden sofort angewendet, wenn Sie auf ihren Eintrag im Buch klicken. Die Zauberfähigkeit eines Helden oder Anführers bestimmt, wieviel Mana Sie während jeder Runde für Ihre Zauber verbrauchen. Es dauert länger, „mana-intensive“ Zauber auszusprechen; je höher die Zauberfähigkeit Ihres Helden/Anführers, desto schneller können die Zauber angewendet werden. Ein wichtiger Gesichtspunkt für spätere Spiele ist die Tatsache, daß taktische Gefechte sich nicht über mehrere

Abschnitt 1 • Tutorial

Spieldownload

12

Runden hinziehen und Ihr Held daher den gewünschten Zauber nicht anwenden kann, wenn dies nicht sofort und unmittelbar geschieht! Es wird Ihrem Reich nicht groß zugute kommen, wenn Sie einen unglaublich machtvollen Gefechtszauber haben, Ihr Held/Anführer ihn aber nicht anwenden kann.

Der Turm des Zauberers

Im Turm des Zauberers werden Zauber zum Verkauf geboten, so daß Sie sie nicht erst erforschen müssen. In den meisten Fällen sollten Sie den Zauber kaufen, wenn Sie es sich leisten können. Auf lange Sicht können Sie



so Ihre Kraft auf das Annsammeln von Manakristallen verwenden und müssen weniger Zeit mit der Forschung zubringen.

Freundschaften schließen

Weisen Sie freie Einheiten nie ab, wenn Sie es vermeiden können. Vergewissern Sie sich aber, daß Sie keine Einheiten aufnehmen, wenn Sie sie nicht unterhalten können.



Taktisches Gefecht



Der taktische Gefechtsbildschirm ähnelt der Hauptkarte (globalen Karte). Nur Einheiten mit Angriffsfähigkeit können an einem Nahkampfgefecht teilnehmen. Sie können Einheiten mit Angriffsfähigkeit den Angriffsbefehl geben, indem Sie sie anweisen, auf Ihr Ziel zuzugehen.

Einheiten wie Zentauren, die sowohl für den Nahkampf als auch Gefechte mit größerer Reichweite (sogenannte Reichweitengefechte) geeignet sind, werden automatisch in den Nahkampfmodus übergehen, wenn Sie sie auf den Gegner zumarschieren lassen.

Vergessen Sie nicht, daß Sie das Reichweitengefecht manuell wählen müssen. Der rote Kreis repräsentiert Ihre maximale Angriffsreichweite. Jede Einheit am Rand oder innerhalb des roten Kreises kann angegriffen werden. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie einen Raketenangriff auf Ziele in der Nähe Ihrer Einheiten oder Mauern ausführen. Erscheint ein Kreis auf einer Einheit oder einem Objekt im Flugpfad Ihres Reichweitengriffs, dann weist die Zahl im Kreis auf die Wahrscheinlichkeit hin, mit der Sie das Ziel versehentlich treffen könnten. Sie können Ihre eigenen Einheiten verletzen oder sogar töten, wenn Sie sie versehentlich unter Beschuß nehmen. Eine wichtige Ausnahme von dieser Regel kommt zum Tragen, wenn eine Einheit direkt hinter einer anderen Einheit oder einem Gebäude steht. Sie können durch jede Einheit bzw. jedes Gebäude direkt vor Ihnen schießen, ohne versehentlich das Ziel zu treffen. Daher ist die Deckung ein wichtiger Teil des Reichweitengriffs und der -verteidigung und verschafft Ihren Nahkampfeinheiten die Möglichkeit, an der Seite der Bogenschützen zu kämpfen.

Lassen Sie die Riesen gegnerische Schutzwälle und Mauern durchbrechen, indem sie Felsen darauf schleudern. Nachdem die Mauern durchbrochen sind, können sie weiterhin Felsbrocken auf die gegnerischen Einheiten werfen!



Abschnitt 1 • Tutorial

13

Spieldatensammlung



Wie geht man mit einer verärgerten Bevölkerung um?

Das Verbessern der Beziehungen zu einem feindselig eingestellten Volk ist ein langsamer und schwieriger Vorgang, aber wenn Sie es nicht schaffen, Frieden zu schließen, dann sehen Sie sich möglicherweise gezwungen, es bis zum bitteren Ende zu bekämpfen! Sie müssen für jedes Volk einzeln entscheiden, ob Krieg oder Frieden günstiger sind. Meistens ist es einfacher, ein Volk abwandern zu lassen, als die Stadt zu plündern oder niederzubrennen. Vor allem an große Städte kommt man nur schwer heran, und Sie sollten sie nur zerstören, wenn Sie nicht die Absicht haben, sie einzunehmen. Überlegen Sie sich gut, welche Städte Sie behalten wollen und welche Ihnen als Feuerholz eher dienlich sind. Plündern und Inbrandsetzen führen natürlich zu einiger Feindseligkeit; vermeiden Sie es also, Städte zu vernichten, die von einem verbündeten Volk bewohnt werden.



Teleporter

Wie Höhlen bieten auch Teleporter die Möglichkeit, sich äußerst schnell über weite Strecken hinweg zu bewegen. Halten Sie Ausschau nach Einheiten, die mit Hilfe von Teleportern Überraschungsangriffe ausführen wollen, und gebrauchen Sie sie statt dessen zu Ihrem eigenen Nutzen. Gehen Sie

mit den Teleportern vorsichtig um, einige funktionieren nur in eine Richtung! Schicken Sie Ihre Einheiten durch einen unerforschten Teleporter, dann könnten Sie weit von Ihren Städten entfernt landen oder gar direkt in die Klauen Ihrer Gegner geraten! Seien Sie wachsam, und setzen Sie Spähreinheiten ein, wenn Sie es mit Teleportern zu tun haben

Das letzte Gefecht

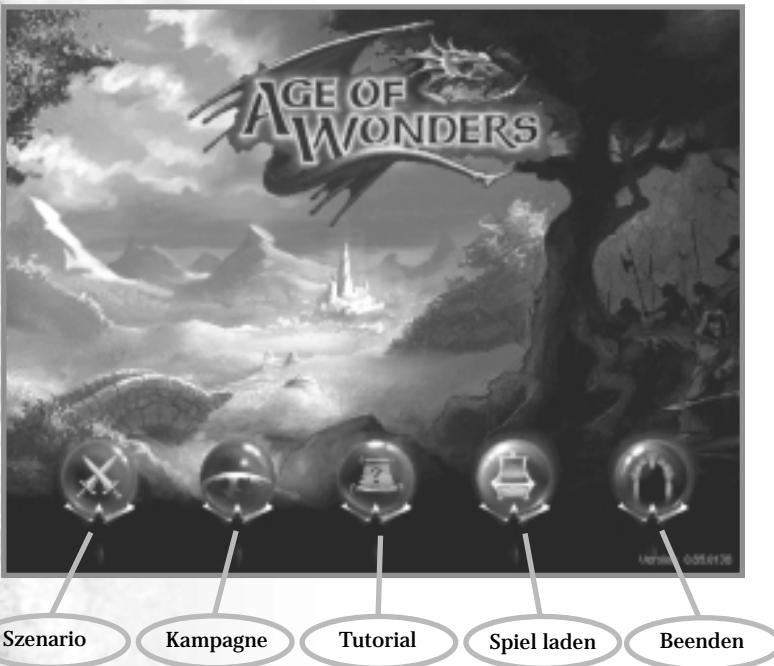
Wenn Sie gegen einen gegnerischen Anführer oder Helden kämpfen, dann versuchen Sie ihm zuvorzukommen. Töten Sie den Anführer eines Volks, dann zerfällt dessen Reich sofort, und Ihre Einheiten können die verbleibenden Städte plündern und einnehmen. Hochrangige Helden und Anführer können manchmal vernichtende Zauber- und Fähigkeitsangriffe ausführen und sollten daher so schnell wie möglich eliminiert werden.

Abschnitt 2

Spieldatensammlung

Spieldatenbuch

Hauptmenü



Titelbildschirm

Willkommen beim "Age of Wonders"-Titelbildschirm. Von hier aus haben Sie Zugriff auf die verschiedenen "Age of Wonders" Spielmodi.

Szenario

Ein Szenario ist ein einzelnes "Age of Wonders"-Spiel, das auf einer einzigen Karte stattfindet. Jedes Szenario steht für sich; zwischen den Szenarios besteht kein Zusammenhang, was die Geschichte oder die Splittergruppenentwicklung angeht. (Dennoch sind viele der Szenarios Teil der Gesamtgeschichte von "Age of Wonders"). Die Szenarios bieten einige Einstellungsmöglichkeiten und oft verschiedene „Anfangsvölker“. Alle Multiplayer-Spiele werden als Szenarios betrachtet.

Kampagne

Das Wort Kampagne umschreibt eine Reihe miteinander in Verbindung stehender Szenarios. Sie können zwischen verschiedenen Splittergruppen wählen: den Wächtern des Glaubens oder dem Kult der Stürme. Jede Splittergruppe spielt eine andere Kampagne, aber die Geschichte wird gemeinsam entwickelt, während die beiden um das Tal der Wunder ringen. Unabhängig davon, welchen Pfad Sie wählen, erhalten Sie während des Szenarios viele unterschiedliche Entscheidungsmöglichkeiten und müssen oft beurteilen, welcher Richtung Ihre Splittergruppe folgen wird. Zwischen den Missionen haben Sie Gelegenheit, zu entscheiden, welche Ihrer Truppen an Ihrer Seite weiterkämpfen.

Tutorial

 Das Tutorial ist ein kurzes Szenario, das dafür gedacht ist, die Grundlagen des Interface und der Steuerungen zu vermitteln, die in "Age of Wonders" verwendet werden. Wir empfehlen Ihnen, sich mit dem Tutorial zu beschäftigen, selbst wenn Sie mit ähnlichen Spielen wie "Age of Wonders" vertraut sind.

Schaltfläche "Spiel laden"

Wählen Sie diese Schaltfläche, wenn Sie bereits ein "Age of Wonders"-Spiel gespeichert haben und es jetzt laden möchten. Sie werden dazu aufgefordert, das Verzeichnis zu benennen, in dem Ihre Spiele gespeichert sind, und anzugeben, welches Spiel Sie aufrufen möchten. Die Informationen am unteren Bildschirmrand sind (von links nach rechts): Spielerzahl, Kartengröße, Anzahl der Städte und bereits gespielte Runden.

Schaltfläche "Beenden"

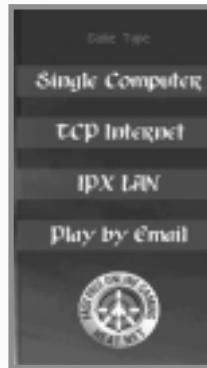
 Letzten Endes werden Sie "Age of Wonders" irgendwann verlassen müssen, so schwer es Ihnen auch fallen mag. Wenn die Zeit gekommen ist, das Spiel zu beenden, klicken Sie auf die Schaltfläche "Beenden", um zu Ihrem Betriebssystem zurückzukehren.

Abschnitt 2 • Spielstart

Spieldatenhandbuch



Szenariobildschirminformationen



Einzelfür Computer

Spielen Sie auf einem einzelnen Computer gegen bis zu 11 Computergegner, oder wählen Sie ein Hot-Seat-Spiel zwischen menschlichen Spielern. (Page 22).

Tcp-Internet

Wenn Sie Zugriff auf das Internet haben (normalerweise über Ihren Internet Service Provider), dann können Sie ein Szenario online mit anderen Teilnehmern spielen. In Internet-Szenarios können Sie eine Mischung aus menschlichen und computergesteuerten Gegnern wählen.

IPX-LAN

IPX-LAN-Szenarios sind mit TCP-Internet-Szenarios zu vergleichen. Der gravierendste Unterschied ist, daß Sie nicht an das Internet sondern an ein lokales Netzwerk angeschlossen sein müssen, um mit anderen (menschlichen Gegnern) zu spielen.

Spiele über E-Mail

Bei einem E-Mail-Szenario spielt jeder Teilnehmer eine Runde und schickt dann die gespeicherte Spieldatei als E-Mail-Anhang an den nächsten menschlichen Spieler. Für E-Mail-Spiele benötigen Sie Zugriff auf das Internet und einen SMTP (Simple Mail Transport Protocol) Mail Server. Der Simultanrundenmodus sowie das taktische Gefecht stehen bei E-Mail-Spielen nicht zur Verfügung.

HEAT.NET

HEAT.NET ist eine Gratis-Internet-Spielgemeinschaft. HEAT.NET vereinfacht die Suche nach anderen "Age of Wonders"-Spielern und ermöglicht einen vereinfachten Setup für TCP-Internet-Szenarios.

Zurück zum Titelbildschirm

Wenn Sie sich entscheiden, ein Szenario nicht zu spielen, dann wählen Sie die Schaltfläche „Zurück zum Titelbildschirm“, um zum "Age of Wonders"-Titelbildschirm zurückzukehren.

Szenarioeinstellungen



Spieldhandbuch

20



Auswahl einer Karte

Die erste Entscheidung, die Sie zu Beginn eines neuen Szenarios treffen müssen, ist die Wahl einer Karte. Die einzelnen Karten unterscheiden sich in ihrer Größe, ihren Gelände-Layouts, Spielerzahlen, spielbaren Völkern und der Anzahl der Städte. Erscheint das "Karte wählen"-Fenster, dann scrollen Sie durch die Liste, und wählen Sie eine Karte, die Ihr Interesse weckt. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie drei Symbole. Der Buchstabe neben dem Globussymbol weist auf die Größe der gewählten Karte hin: XL ist extragroß, L groß, M mittelgroß und S klein. Das kleine Stadt-Symbol repräsentiert die Gesamtzahl der Völker auf der Karte, aber nicht unbedingt die Zahl der Völker, die Sie für das Spiel wählen können.

Wenn Sie eine Karte gewählt haben, betätigen Sie die "Wählen"-Schaltfläche. Daraufhin verschwindet das Kartenauswahlfenster, und der Szenariobildschirm erscheint. Alle spielbaren Völker sind markiert, und unter ihren Namen erscheinen ein oder zwei Felder. Ist im ersten Feld ein menschlicher oder ein unabhängiger Spieler, dann erscheint kein zweites Feld. Ist das erste Feld von einem Computerspieler besetzt, dann erscheint ein zweites Feld. Im ersten Feld können Sie den Anführer eines Volkes verändern. In Einzelcomputerszenarios müssen Sie den klassischen Rundenmodus aktivieren, wenn mehr als ein menschlicher Spieler teilnehmen soll.



Die Völker



Im Abschnitt mit den Völkerbeschreibungen in diesem Handbuch finden Sie eine Erklärung zu jedem einzelnen Volk.

Spieleinstellungen - Oberes Feld

In diesem Feld können Sie den Anführer Ihrer Splittergruppe benutzerdefinieren.

Mensch – ein menschlicher Spieler.

CPU-Krieger – die kleinste KI-Einstellung

CPU-Ritter – mittlere Schwierigkeitsgradeinstellung.

CPU Lord – schwierigste KI-Einstellung.

Unabhängig – Wählen Sie für eine Splittergruppe die Option „Unabhängig“, so wird sie zur neutralen dritten Gruppe ohne Anführer. Unabhängige Städte kooperieren nicht miteinander, übernehmen aber weiterhin Verteidigungs- und Patrouillenaufgaben in ihrem Territorium.

KI-Verhaltenseinstellung - Unteres Feld

Abgesehen von der Schwierigkeitsgradeinstellung Ihrer KI können Sie auch das Verhalten Ihres Computerspielers anpassen, so daß er einem echten Spieler gleicht.

Normal – Diese Einstellung dient dazu, den "normalen" Spielstil eines menschlichen Gegners zu imitieren – d.h. eine Mischung aus allen anderen Verhaltenseinstellungen.

Aggressor – Der Computer sucht ständig neue Städte, die eingenommen werden können, und verhält sich in den meisten Situationen aggressiver. Aggressor-KIs befinden sich aller Wahrscheinlichkeit nach mit mindestens einer Splittergruppe in einem permanenten Kriegszustand.

Verteidiger – Die Abwehr des Gegners ist das Hauptaugenmerk des Computerspielers. Er baut Befestigungen und wertet seine Städte ständig auf, um sie so gut wie möglich zu schützen.

Expansionist – Expansionisten expandieren. Sie suchen alle verfügbaren Städte, Minen, Knoten, etc., um sie an sich zu reißen. Sie sind zwar nicht zwingend ein offensichtlich feindseliges gegnerisches Volk, scheuen aber den Kampf gegen andere Splittergruppen nicht, wenn sie keine Alternative sehen.

Vernichter – Die feindseligste KI-Einstellung. Der Computer verhält sich wie ein totaler Berserker und trachtet nicht nur danach, die Gegner zu besiegen, sondern will sie vernichten und ihre Städte niederbrennen.

Willkürlich – Ein Verhaltensprofil wird willkürlich gewählt, und der menschliche Spieler erfährt keine Details.

Abschnitt 2 • Spielstart

21



Spieldatenhandbuch

Gameplay-Einstellungen:



Runden

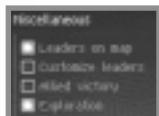
Klassisch – Das Standard-Rundenspiel. Jeder Spieler bewegt seine Einheiten und führt andere notwendige Handlungen durch, während die Splittergruppe des anderen Spielers innehält. Jeder Teilnehmer spielt jeweils nur eine Runde, bis alle Spieler „durch sind“ und der Kreislauf erneut beginnt.

Simultan – Ähnlich wie das klassische Rundenspiel, aber alle Teilnehmer spielen ihre Runde gleichzeitig. Sobald ein Spieler seine Runde beendet hat, klickt er auf die Schaltfläche „Runde beenden“ und wartet, bis der andere Spieler es ihm gleichtut. Wichtig: EINHEITEN BEWEGEN SICH BEI DIESER EINSTELLUNG IN ECHTZEIT, während alle anderen Funktionen denen des klassischen Rundenmodus entsprechen. Nachdem alle Spieler die aktuelle Runde beendet haben, beginnt die nächste Runde.

Dauer

Rundenzeit – Mit dieser Option bestimmen Sie die Echtzeit, die ein Spieler hat, um seine Runde zu beenden. Die Standardeinstellung gibt dem Spieler unbegrenzte Zeit für seine Runde, aber Sie können diese Zeit auf 1 – 20 Minuten einstellen.

Runden – Die Gesamtzahl der Runden des Szenarios. Die Standardeinstellung ist „Unbegrenzt“, aber Sie können 10 bis 400 Runden einstellen.



Verschiedenes

Anführer auf der Karte – Ist diese Option markiert, dann beginnt ein Volk das Szenario mit dem jeweiligen Anführer als Heldeneinheit. Anführer sind mächtig und stellen daher nützliche Armeemitglieder dar; sollte der Anführer jedoch im Gefecht getötet werden, dann wird Ihre ganze Splittergruppe besiegt.

Anführer benutzerdefinieren – Die Spieler können ihre Anführer mit Hilfe des Heldenlevelsystems nach ihren eigenen Wünschen gestalten. Ist der Anführer auf der Karte nicht markiert, dann können Sie ihn (und seine magischen Sphären) dennoch benutzerdefinieren, aber er erscheint im Spiel nicht als Einheit.

Bündnissieg – Ist diese Option aktiviert, dann können mehrere Splittergruppen im selben Szenario siegen. Wann immer eine Nation das Szenario gewinnt, haben auch alle derzeit mit ihr verbündeten Splittergruppen gesiegt. Ist die Option nicht gewählt, dann kann nur eine Splittergruppe das Szenario gewinnen.

Erforschung – Hiermit bestimmen Sie, ob Sie die dunklen Kartengebiete erkunden möchten. Ist diese Option gewählt, dann muß der Spieler Einheiten oder Zauber anwenden, um das Kartengelände sehen zu können.



Karte wechseln

Ist das Szenario nach Ihren Wünschen gestaltet worden, dann wählen Sie die Start-Schaltfläche, um das Spiel zu beginnen.

Start und Ende

Ist das Szenario nach Ihren Wünschen gestaltet worden, dann wählen Sie die Start-Schaltfläche, um das Spiel zu beginnen.

Möchten Sie zum Bildschirm "Spieltyp" zurückkehren, dann wählen Sie die Schaltfläche „Beenden“.

Abschnitt 2 • Spielstart

Spieldatenbuch

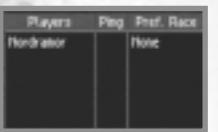
24

Multiplayer - Unterschiede



Bei TCP- und IPX-Multiplayer-Spielen wird derselbe Grundbildschirm wie beim Einzelcomputer-Spiel genutzt, allerdings mit einigen Variationen.

Chat



Bei TCP- und IPX-Multiplayer-Spielen steht Ihnen ein kleines Chat-Kästchen zur Verfügung, das sich unterhalb des Volkauswahlfelds befindet. Geben Sie Ihre Nachricht in das Feld ein, drücken Sie die Eingabetaste, und die Nachricht wird an alle anderen Teilnehmer gesandt und erscheint in dem größeren Feld.

Das Spieler-Infofeld



Im Spieler-Infofeld erfahren Sie den Namen, den „Ping“ und das bevorzugte Volk jedes Teilnehmers am aktuellen Spiel.

Die Pingnummer repräsentiert die Zeit, die nötig ist, um Informationen zwischen dem Computer des Spielers und dem des Spiel-Hosts hin- und herzuschicken. Das Spiel läuft nur so schnell wie der Ping des langsamsten Computers. Die Option „Bevorzugtes Volk“ erlaubt es einem Spieler, vor Spielbeginn ein Volk zu wählen (falls die Karte diese Wahl zuläßt). Dem Spieler wird sein bevorzugtes Volk automatisch zugeteilt, falls es zur Verfügung steht; er kann es jedoch später noch ändern. In dem Feld über der "Szenario"-Schaltfläche können Sie ein anderes Volk wählen.

Abschnitt 3

Anführer

Spieldatensammlung



Debatte und Konsequenzen

An Iniochs Hof wurde hitzig debattiert, doch letzten Endes setzten sich die Wächter durch, und die Menschen erhielten ihren Platz im Reich, an dem sie sich niederlassen sollten. Einzige Bedingung war, daß die Menschen überwacht würden. Sollten sie das Gleichgewicht des Guten im Reich stören oder die Erlasse ignorieren, so würden sie verbannt werden.

Fünf Jahre später wurde Inioch gemeuchelt. Der Hof war in hellem Aufruhr. Die Leichen der ermordeten Elfen wurden auf einen Haufen geworfen und der Verwesung überlassen. Bald danach vertrieben die Menschen alle Elfen – und alle anderen nicht-menschlichen Wesen – aus dem Tals der Wunder und machten es zu ihrer eigenen Heimat.

Rache ist süß

Herzlos auf einen Haufen geworfen, empört und entsetzt über den Angriff auf den Hof seines Vaters, hinkte zerschunden Meandor und voller Trauer aus dem Tals der Wunder davon. Zwar heilten seine Wunden, doch die Narben auf seinem Herzen - und seine Wut - blieben. Er hörte nichts als das Lied der Rache. Er versammelte seine Verbündeten aus den Schatten seiner geplagten Seele. Dunkel Elfen, die seit Langem heimlich tief in der dunklen Erde ihre verbotenen Kolonien gebaut hatten, schlossen sich ihm an. Sie verlangten, daß die Welt Meandors Ruf nach Rache hörte, egal wie viele Elfen dabei ihr Leben – oder ihren Verstand - verlieren würden. Und so entstand eine neue politische Gruppe aus der Asche von Iniochs Hof. Diese Splittergruppe verfolgte ihr Ziel mit solcher Verbissenheit, daß selbst ihre Angehörigen sie als Religion ansahen, und so nannten sie sich "Kult der Stürme."

Dem Kult war jedes Mittel recht, um dem menschlichen Volk, das die Macht über das Tals der Wunder brutal und widerrechtlich an sich gerissen hatte, Schaden zuzufügen. Eine Welle des Krieges überschwemmte die Erde. Doch die Macht der Menschen wuchs, und sie waren hartnäckig genug, immer wieder einen Weg zu finden, um zu überleben, und die Qualen, die ihnen diese grausamsten aller Gegner zufügten, schienen sie nur zu neuen Taten zu inspirieren.



Anführer benutzerdefinieren

"Age of Wonders" hat der Spieler zu Beginn der meisten Szenario-Spiele die Möglichkeit, den Anführer zu gestalten.

Bevor Sie Ihren Anführer benutzerdefinieren, müssen Sie die Option "Anführer benutzerdefinieren" rechts auf dem Szenariobildschirm wählen. Haben Sie die Option "Anführer benutzerdefinieren" aktiviert und die gewünschten Optionen auf dem Szenariobildschirm gewählt, klicken Sie auf die Schaltfläche "Weiter".



Abschnitt 3 • Anführer

Spieldhandbuch

Schritt 1: Anführer benutzerdefinieren

Nachdem Sie die Schaltfläche „Weiter“ gewählt haben, erscheint ein Bildschirm mit der Überschrift "Schritt 1: Anführer benutzerdefinieren". Dieser Bildschirm ist weiter unten zu sehen.



Der Bildschirm ermöglicht es Ihnen, ein Porträt und den Namen des Anführers zu bestimmen. Dies hat zwar keine Auswirkungen auf Ihren strategischen Vorteil, aber während eines Scharmützels oder eines Online-Spiels kann die persönliche Note recht gut wirken. Denken Sie daran: Auch wenn Sie für Ihr Anführerporträt ein anderes Volk als das im Szenariomenü gewählte Volk aussuchen, gehört Ihr Anführer weiterhin zu dem im Szenariomenü gewählten.

Schritt 2: Fähigkeitspunkte zuteilen

Der 2. Schritt nach der Auswahl des Namens und des Porträts Ihres Helden ist die Bestimmung der Fähigkeiten und Bonusse. Dies findet auf dem "Schritt 2: Fähigkeitspunkte zuteilen"-Bildschirm (siehe unten) statt.



Die meisten Anführer haben am Anfang noch keine Fähigkeitspunkte. Sie müssen daher aktuelle Fähigkeiten und statistische Bonusse verkaufen, um Fähigkeitspunkte zu erhalten. Klicken Sie dazu auf eine Fähigkeit links auf dem Bildschirm (unter "Führungsqualitäten") und dann auf die Option „Entfernen“. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine beliebige Fähigkeit auf der Liste, um Informationen anzufordern. Statistische Bonusse verkaufen Sie, indem Sie neben der letzten Spalte unter der Überschrift "Anführerstatistik" neben der gewünschten Statistik auf den Pfeil nach unten klicken. Danach müssen Sie einige Fähigkeitspunkte haben, die Sie nach Ihren Wünschen verteilen können. Im Menü "Verfügbare Fähigkeiten" finden Sie weitere Fähigkeiten, die Sie hinzufügen und statistische Werte, die Sie erhöhen können. Haben Sie den Vorgang abgeschlossen, dann wählen Sie "Weiter" von den unten aufgelisteten Schaltflächen.

Abschnitt 3 • Anführer

Spieldienstbuch

30



Schritt 3: Sphären zuteilen

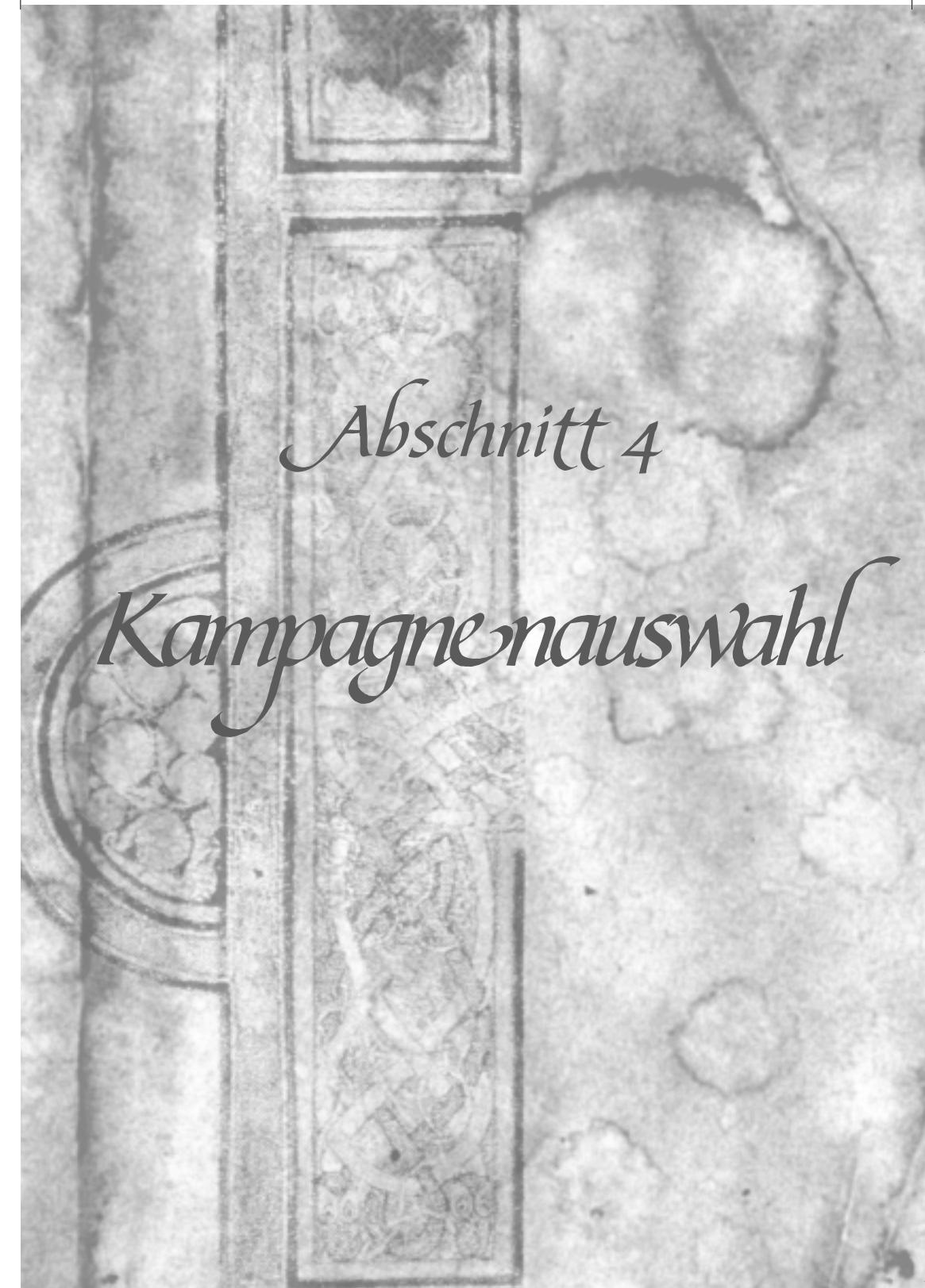
Der 3. Schritt ist die Auswahl der magischen Sphären, die Ihr Anführer im Verlauf des Spiels verwenden wird. Der "Schritt 3: Sphären zuteilen"- Bildschirm (siehe unten) erlaubt es Ihnen, die entsprechende Auswahl vorzunehmen.

In dem Abschnitt, der sich mit dem Magiesystem beschäftigt (auf Seite 83), finden Sie Tipps zur Wahl der bestmöglichen Kombination magischer Sphären. Es ist von Vorteil, die Höchstzahl einer Sphäre (und dann alle noch zur Verfügung stehenden) zu sammeln, doch es kann sich auch als günstig erweisen, eine gleichmäßige Zahl verschiedener Sphären zu erwerben.



Vorteile

Die Fähigkeiten, statistischen Bonusse und magischen Sphären Ihrer Wahl können viele verschiedene Vorteile bieten, variieren aber von Spielstil zu Spielstil. Verlassen Sie sich beispielsweise auf rohe Gewalt, so ist es wahrscheinlich am günstigsten, wenn Sie all Ihre Fähigkeiten verkaufen, um statistische Bonusse für Verteidigung, Angriff und Schaden erwerben zu können. Spielen Sie jedoch mit mehr Finesse und sind daher auf spezielle Fähigkeiten angewiesen, dann kann es hilfreich sein, einige Ihrer statistischen Bonusse gegen Spezialfähigkeiten einzutauschen. Seien Sie vorsichtig, wenn Sie Ihren Anführer im Gefecht einsetzen, da er vor allem zaubern und daher nur im äußersten Notfall in den Kampf ziehen sollte. Wenn Sie Ihren Anführer verlieren, ist das Spiel beendet.



Abschnitt 4

Kampagnenauswahl

Spieldhandbuch

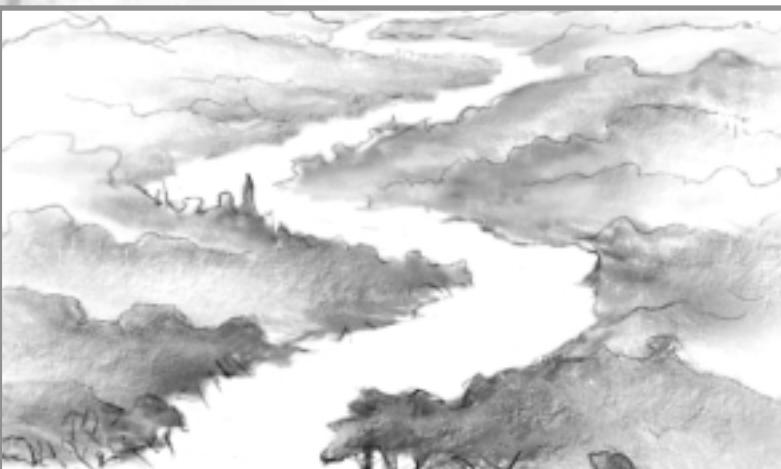
32

Kampagneauswahl

Kampagne wählen



Bevor Sie eine neue Kampagne beginnen, müssen Sie zuerst eine Splittergruppe auswählen. Jede Splittergruppe besitzt eine eigene Kampagne, aber beide entwickeln dieselbe Geschichte. Klicken Sie auf das Porträt einer Splittergruppe, um eine Kurzbeschreibung ihrer Ziele aufzurufen.



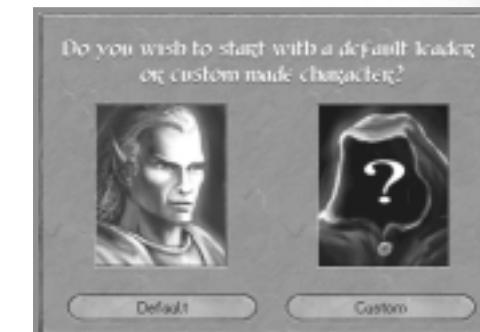
Die Wächter

- Erhalten die Harmonie der Erde und ihrer Bewohner.
- Akzeptieren die Menschen und ihre Anwesenheit.
- Bekämpfen aktiv den Kult der Stürme.
- Vermeiden wann immer möglich Blutvergießen und Konflikt.

Der Kult der Stürme

- Will die Welt von Menschen und Wächtern befreien.
- Will den Hof der Elfen im Tal der Stürme wieder aufbauen.
- Will den größten Elfen-Lord, Inioch, wieder zum Leben erwecken.
- Will die Ordnung unter eigenem Gesetz und eigener Macht wiederherstellen.

Haben Sie auf eine Splittergruppe geklickt, dann können Sie Ihre Wahl durch Betätigen der Schaltfläche „Anschließen“ bestätigen, bzw. mit Hilfe der Schaltfläche „Zurück“ revidieren.



Anführer bestimmen

Haben Sie die kurze Kampagneneinführungsgeschichte Ihrer Splittergruppe gelesen, dann haben Sie die Möglichkeit, entweder mit Ihrem Standard-Anführer oder einem von Ihnen benutzerdefinierten zu beginnen. Möchten Sie lieber selbst einen Anführer benutzerdefinieren, dann müssen Sie sich mit dem Anführergestaltungssystem vertraut machen.

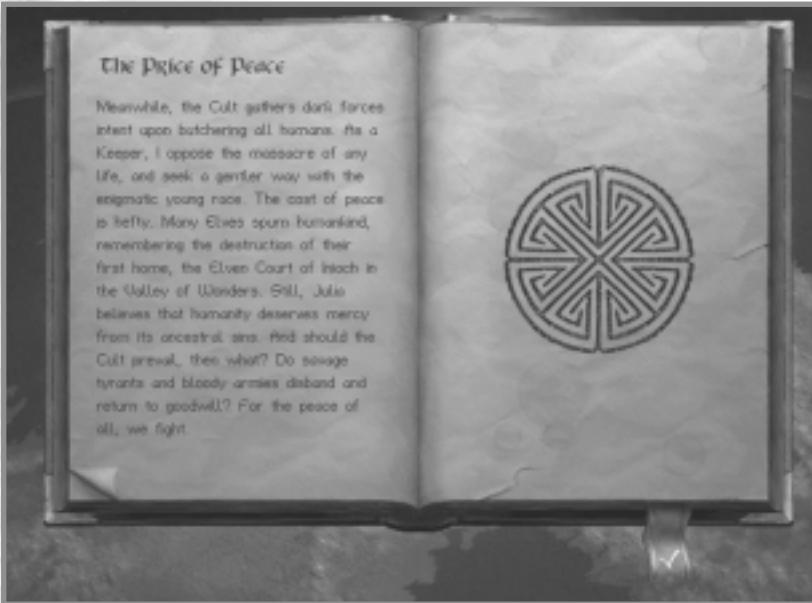
Abschnitt 4 • Kampagneauswahl

33

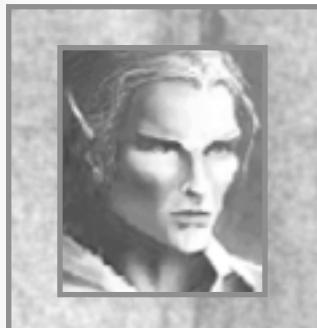
Spieldownload



Die Hintergrundgeschichte



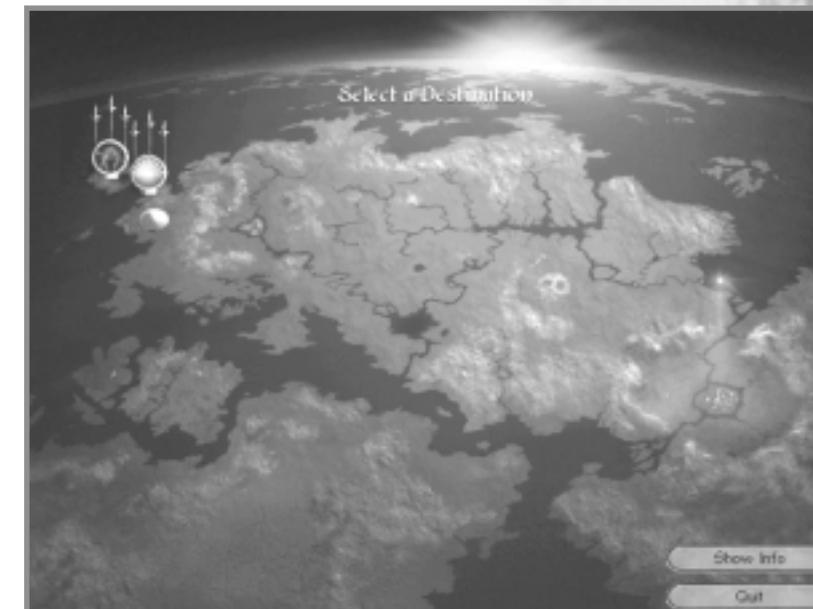
Haben Sie Ihre Anführerwahl getroffen, dann gelangen Sie automatisch zur Kampagnen-Hauptkarte. Dort erscheint ein Buch, das Sie über die Hintergründe der Missionsziele Ihres Anführers aufklärt. Scrollen Sie durch die Geschichte, indem Sie auf die Seitenregister unten rechts oder links auf jeder Seite klicken. Haben Sie die Geschichte ganz durchgelesen, dann klicken Sie auf das blaue Zeichen, und das Buch wird geschlossen.



Die Kampagnen-Hauptkarte

Ist das Buch wieder verschwunden, dann erhalten Sie die Wahl zwischen verschiedenen Optionen der Kampagnen-Hauptkarte.

Wählen eines Ziels



Um eine Anfangsmission auszuwählen, klicken Sie auf das Zielsymbol. Das Buch erscheint erneut mit Missionsbeschreibungen und -zielen. Scrollen Sie mit Hilfe der Buchregister durch die Seiten, und beginnen Sie die Mission, indem Sie auf das blaue Häkchen klicken. Sie kehren zur Kampagnen-Hauptkarte zurück, indem Sie auf das rote X-Zeichen klicken.

Spieldatenbuch

Info zeigen



Die Option „Info zeigen“ ändert die Karte, und Sie sehen eine detaillierte Abbildung der einzelnen Völker und der Gebiete, die sie bewohnen. Eine Liste der mit dem Ihren verbündeten Völker wird durch die jeweiligen Anführersymbole am unteren Bildschirmrand repräsentiert. Um zur normalen Hauptkarte zurückzukehren, klicken Sie auf die Schaltfläche „Info ausblenden“.

Abbrechen

Wenn Sie beschließen, die aktuelle Kampagne nicht weiterzuspielen, dann klicken Sie auf die „Abbrechen“-Schaltfläche, um zum Titelbildschirm zurückzukehren.

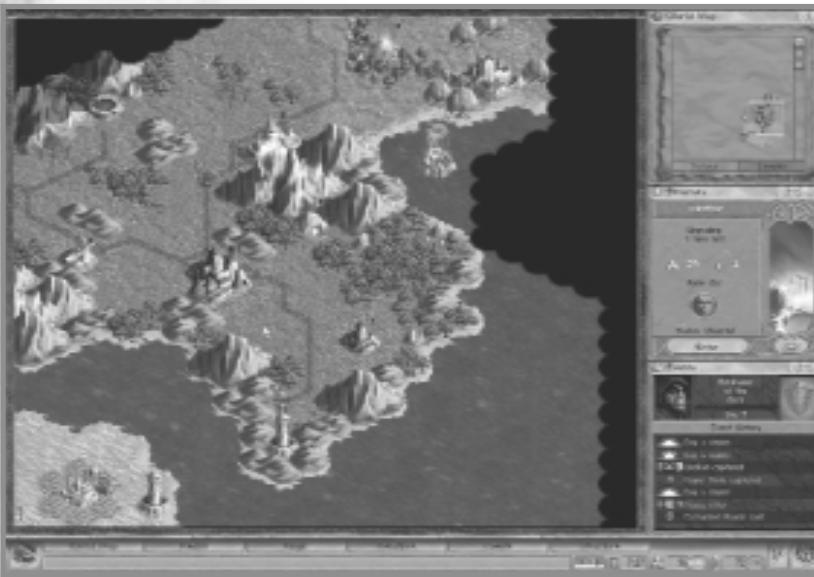


Abschnitt 5

Spieldatenbildschirm

Spieldatensammlung

Haupt-Spielbildschirm

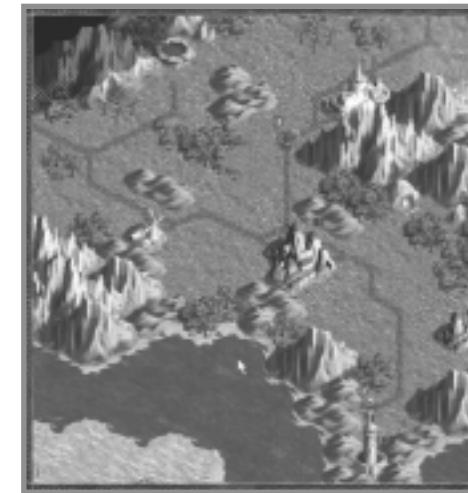


Allgemeine Verwendung des "Age of Wonders"-Interface

"Age of Wonders" ermöglicht es dem Spieler, den Spielbildschirm zu gestalten. Die einzigen Aspekte des Interface, die Sie nicht ändern können, sind die Standardleisten, -Symbole und -Schaltflächen im unteren Menü. Die Größe der Hauptkarte kann Ihren Wünschen angepaßt werden, muß aber auf alle Fälle auf dem Bildschirm zu sehen sein. Die meisten anderen Fenster erscheinen in sogenannten „Floater“, beweglichen Feldern, und Sie können ihre Größe anpassen oder sie vom Bildschirm entfernen. Die meisten dieser Felder werden über ein einfaches System gesteuert, das sich in der oberen Leiste befindet. Sie bewegen einen Floater, indem Sie die linke Maustaste auf der oberen Leiste gedrückt halten und den Floater an die gewünschte Stelle ziehen. Ist die Leiste mit einem Minuszeichen versehen, dann können Sie darauf klicken, woraufhin der Floater als kleine Schaltfläche in der unteren Menüleiste erscheint. Klicken Sie auf das „X“ in

der oberen Leiste, dann verschwindet das Fenster, ohne in der unteren Menüleiste zu erscheinen. Erscheint in der oberen Leiste ein rundes Symbol (ähnlich dem Mauscursor bei der Auswahl von Objekten), und Sie klicken darauf, dann wird die Hauptkarte über der Einheit, Stadt oder dem Ereignis zentriert, die/das Thema des Floater ist. Und zu guter Letzt: Sehen Sie auf der oberen Leiste ein Fragezeichen, dann klicken Sie einfach darauf, um ein Hilfefeld für den Floater aufzurufen. Möchten Sie einen Floater entfernen, ohne auf das X-Symbol zu klicken, dann genügt ein Rechtsklick. Die Ereignis- und Weltkarten-Floater können allerdings nicht mit dem standardmäßigen Rechtsklick entfernt werden; Sie müssen auf das Minussymbol klicken, um sie zu verkleinern.

Hauptkarte



Das Hauptkartenfenster befindet sich standardmäßig am linken Bildschirmrand. Dies ist die Hauptbenutzeroberfläche für die Steuerung Ihres Volks in "Age of Wonders". Sie können das Fenster scrollen, indem Sie den Mauscursor in der Richtung, in die Sie sich bewegen wollen, an den Rand des Bildschirms bewegen. Kann ein Objekt, das sich unter dem Cursor befindet, gewählt werden, dann erscheint ein Kreissymbol mit vier Pfeilen. Stehen auf einem Hexfeld mehrere Objekte zur Verfügung, dann können Sie durch wiederholtes Klicken nacheinander auf sie zugreifen. Das beste Beispiel dafür sind Einheiten, die sich auf einem Stadtquadrat befinden. Klicken Sie einmal, dann erscheint der Gruppen-Floater, klicken Sie erneut, dann erscheint der Bauten-Floater, und ein drittes Klicken bringt Sie zurück zum Gruppen-Floater. Möchten Sie von der Hauptkarte direkt in eine Stadt gelangen, dann doppelklicken Sie mit der linken Maustaste auf eines der Hexfelder der Stadt.

Abschnitt 5 • Spielbildschirm

Spieldatensammlung

40

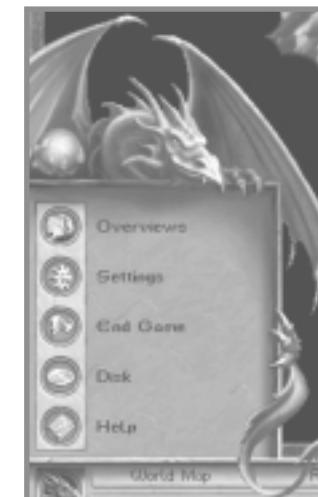
Ist eine Gruppe gewählt, dann wird der Standardcursor zum Bewegungscursor. Sie können den Bewegungspfad Ihrer Einheiten bestimmen, indem Sie mit dem Bewegungscursor auf Ihr gewünschtes Ziel doppellklicken. Die Gruppe findet automatisch die kürzeste Route zum Ziel und markiert diese mit einer Reihe von Pfadpfeilen. Die gelben Pfeile weisen darauf hin, wie weit sich die Gruppe in der gegenwärtigen Runde bewegen kann. Graue Pfadpfeile bedeuten, daß Sie mehr als eine Runde brauchen, um Ihr Ziel zu erreichen. Ihr letztendliches Ziel ist mit einem X markiert, und wenn Sie es nicht in einer Runde erreichen können, dann verrät Ihnen die darüberstehende Zahl, wie viele Runden Sie benötigen. Um Ihren Einheiten den Befehl zu erteilen, den ausgewiesenen Pfad einzuschlagen, klicken Sie erneut auf das Ziel oder auf die Schaltfläche „Bewegen“. Befindet sich Ihr Ziel auf einer gegnerischen Einheit oder Stadt, dann verändert sich das Symbol entsprechend der möglichen Aktivitäten. Ein Symbol mit zwei gekreuzten Schwertern bedeutet, daß ein Kampf stattfinden wird, wenn die Einheiten aufeinandertreffen. Erscheinen statt dessen zwei Gesichter, so heißt das, daß diplomatische Verhandlungen möglich (aber nicht nötig) sind. Sollten Sie sich einer gegnerischen Einheit im Kampf stellen, müssen Sie sich entweder für das taktische oder das schnelle Gefecht entscheiden. Das taktische Gefecht wird auf der Grundlage des Runden-Gefechtssystems auf einem Unterbildschirm ausgefochten. Schnelle Gefechte werden entschieden, indem der Computer anhand der Einheitsstatistiken das Resultat errechnet. Nähern Sie sich einer Einheit oder Stadt, mit der Sie diplomatische Beziehungen pflegen, dann wird Ihnen oft die Möglichkeit geboten, sie mit Gold zu „kaufen“. Wenn Sie nichts ausgeben wollen, dann lehnen Sie das Angebot einfach ab, und verlassen Sie den Ort friedlich, oder stellen Sie sich einem Gefecht.

Unteres Menü



Das untere Menü kann nicht wie die Floater und die Hauptkarte angepaßt werden. Das Drachensymbol (Hauptmenü) erscheint ganz links. Die Standardleisten unten sind: Weltkarte, Reich, Magie, Beziehungen, und Ereignisse. Haben Sie einen der Floater verkleinert, beispielsweise den Bauten-Floater, dann erscheint eine entsprechend benannte Leiste rechts von der Ereignisleiste. Unterhalb dieser Leisten befinden sich die Nachrichtenleiste, die Spieler- und Zeitsymbole, das Goldsymbol und das Mana-Symbol. Und ganz rechts finden Sie die Schaltflächen „Nächste Einheit“ und „Runde beenden“.

Das Drachensymbol



Der Drache, der im unteren Menü haust, bewacht einige der wichtigsten Funktionen in "Age of Wonders". (Nennen Sie ihn einfach Karlheinz). Klicken Sie auf den Drachen, dann erscheint ein Menü, bei dem die Funktionen in Form von 5 Gleitmenüs statt des Floater dargestellt sind. Schieben Sie den Cursor auf eine Option, und folgen Sie dem Namen nach rechts, um das Menü zu erweitern. Um das Hauptmenü zu schließen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Punkt der Hauptkarte.

Überblick – Hier können Sie die Hintergrundgeschichte erneut lesen, die Ihrem aktuellem Szenario zugrunde liegt.

Einstellungen – Über diese Option erhalten Sie Zugriff auf die verschiedenen Umgebungssteuerungen: Anzeige, Sound, Gameplay, Layout zurücksetzen und E-Mail. Mit Hilfe von „Anzeige“ setzen Sie die Auflösung des Spiels fest. Das Soundmenü steuert die Lautstärke von Musik und Soundeffekten bei "Age of Wonders". Auch die Liste der Musikstücke für die Karte bestimmen Sie über das Soundmenü. Mit Hilfe von „Gameplay“ schalten Sie die automatische Speicherfunktion ein oder aus, bestimmen die Bewegungsgeschwindigkeit der Animationen und entscheiden, ob Sie das "Age of Wonders"-Intro überspringen möchten. Sie können auch ein Paßwort für Ihr Spiel eingeben und Ihren Gefechtsmodus festlegen. Die Option „Layout zurücksetzen“ setzt das Interface auf die Standardkonfiguration zurück. Und mit der E-Mail-Option konfigurieren Sie Ihre Mail Server-Informationen für E-Mail-Spiele.

Spiel beenden – Wenn Sie sich geschlagen geben, ist das aktuelle Gefecht beendet, und das Auswertungsfeld erscheint. Sie können das Auswertungsfeld überspringen und direkt zum Titelbildschirm zurückkehren, indem Sie „Zurück zum Titelbildschirm“ wählen. Die letzte Option, „Zurück zu Windows“, beendet "Age of Wonders".

Festplatte – Mit der Option „Spiel speichern“ speichern Sie die aktuelle Spieldatei auf Ihrer Festplatte. Mit "Spiel laden" können Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden und an der Stelle wiederaufnehmen, an der Sie es ursprünglich beendet hatten.

Hilfe – Dadurch erhalten Sie Zugriff auf eine Auswahl hilfreicher Informationsthemen.

Abschnitt 5 • Spieldatensammlung

41

Spieldatensammlung

Weltkarte



Die Weltkartenleiste ruft den Weltkarten-Floater auf, der als Minikarte fungiert. Der Weltkarten-Floater bleibt standardmäßig auf der Hauptkarte und kann nur durch das Minussymbol verkleinert werden. Sie können zwischen Oberfläche, Höhle und den verschiedenen Tiefenstufen wählen, indem Sie auf den Namen der gewünschten Schicht klicken. Nicht alle Karten haben eine Höhlen- oder Tiefenschicht. Die drei Schalteranzeigen rechts auf dem Weltkarten-Floater sind:

Städteschalter – Der oberste Schalter dient dazu, die Abbildung von Städten ein- oder auszuschalten.

Einheitenschalter – Der mittlere Schalter aktiviert/deaktiviert die Anzeige von Einheiten.

Bautenschalter – Der untere Schalter schaltet die Abbildung von Bauten (beispielsweise Minen) ein oder aus.

Klicken Sie auf eine beliebige Stelle der Weltkarte, dann wird die Hauptkarte darüber zentriert. Das weiße Rechteck auf der Weltkarte weist auf den Bereich hin, der momentan auf der Hauptkarte gezeigt wird. Sie können die Hauptkarte scrollen, indem Sie die Maustaste gedrückt halten und das weiße Rechteck auf einen beliebigen Punkt der Weltkarte ziehen.

Reich

Die Reich-Leiste ruft den Reich-Übersichts-Floater auf. Der Reich-Übersichts-Floater ist ein Menü, das sich aus verschiedenen Untermenüs zusammensetzt. Sie können sich zwischen den Untermenüs hin und her bewegen, indem Sie die Register oben benutzen. Mit den Minussymbolen verkleinern Sie den Floater.



Gold – Hier erhalten Sie Einblick in die Einkommensquellen und die Ausgaben Ihres Reichs. Ihre aktuellen Goldvorräte und Ihr Nettoeinkommen sind links aufgelistet. Das mittlere Feld ist eine detaillierte Analyse aller Quellen Ihres Tageseinkommens. Ganz rechts finden Sie Informationen zu den täglichen Goldausgaben.

Städte – Hier erhalten Sie grundsätzliche Informationen zu Ihren Städten. In der ersten Kategorie ist der Name der Stadt.

Realm Overview									
CITYS		PLACES		HEROES					
City Name	Population	Size	Econ	Health	Moral	Activity	Gold	Food	Workers
Tessafur	Once	38	+	-	3	High	-	-	-
Ueneth	Once	25	+	-	3	High	-	-	-

Unter „Eink“ finden Sie das Bruttoeinkommen Ihrer Stadt, daneben den Aufwertungsgrad der Stadt. Die Schutzwall-Kategorie zeigt, ob eine Stadt von einem Schutzwall aus Holz oder Stein bzw. von keinem Schutzwall umgeben ist. Die Kategorie „Größe“ zeigt die exakte Kartengröße der Stadt. Unter „Beziehungen“ finden Sie ein Gesicht, an dessen Ausdruck Sie ablesen können, wie die Bewohner der Stadt Ihrem Volk gegenüber eingestellt sind. „Moral“ zeigt die Moral der Bewohner (wieder mit Hilfe eines Gesichts). Ein Symbol unterhalb des Aktivitätssymbols zeigt die Aktivitäten der Stadt, falls sie etwas anderes tut, als Waren herzustellen. Die letzte Kategorie, „Zau“, weist darauf hin, ob die Stadt im Augenblick mit Zaubern belegt ist. Klicken Sie auf einen Kategorietitel, dann werden die Städte anhand dieser Kategorie geordnet. Sie können die Hauptkarte über einer Stadtzentrieren, indem Sie auf die entsprechende Stelle im Untermenü klicken.

Realm Overview									
CITYS		PLACES		HEROES					
Structure Type	Activity	Structure Type	Activity						
Mine	Producing 33 Income	Farm	Producing 33 Income	Tower	Producing 33 Income	Fort	Producing 33 Income	None	None

Orte – Hier erfahren Sie alles über die Bauten (außer Städten) unter Ihrer Kontrolle. Die einzelnen Bautentypen sind links aufgelistet, ihre Aktivitäten rechts. Sie können die Hauptkarte über einem Ort zentrieren, indem Sie zweimal auf den Namen in einem der Felder klicken.

Realm Overview									
CITYS		PLACES		HEROES					
Role	Race	Health	Level	Role	Race	Health	Level	Role	Race
Hendraemer	Elf	15/15	3	None	None	None	None	None	None

Helden – Jeder Held erscheint mit Namen, aktuellem/maximalem Gesundheitswert und Level. Ist eine Eingabe markiert, dann erscheint das Porträt des Helden links, und Sie können seine Einheiteninformationen aufrufen, indem Sie auf die Info-Schaltfläche unter seinem Porträt klicken. Klicken Sie zweimal mit der linken Maustaste auf eine Eingabe, dann wird die Hauptkarte über dem Helden zentriert.

Abschnitt 5 • Spielbildschirm

Spieldatenbuch

Magie

Klicken Sie auf diese Option, so erscheint das Magie-Management-Floater-Menü. Wie der Reich-Floater besteht auch der Magie-Management-Floater aus Untermenüs. Mit Hilfe der vier Register oben bewegen Sie sich zwischen den Untermenüs hin und her. Mit dem Minussymbol verkleinern Sie den Floater.



Hauptanzeige – Zeigt die wichtigsten Informationen zu Ihrer Mana-Verwaltung. „Kraftbasis“ ist das Mana-Rohinkommen für jede Runde. Die Punkte der Kraftbasis setzen sich aus Forschungs- und Mana-Einkommen zusammen. Möchten Sie die Punkteverteilung der Kraftbasis auf Forschung und Mana-Einkommen ändern, dann verwenden Sie die Kraftverteilungs-Schaltfläche, um die jeweilige Zuteilungsmenge zu modifizieren. Der Zauber, den Sie im Augenblick erforschen, ist rechts mit Namen und Bild aufgeführt. Darunter finden Sie die magische Sphäre des Zaubers, den Zaubergrad, Mana-Zauberkosten und die momentan noch für die Erforschung des Spruchs verbleibenden Runden. Möchten Sie einen anderen Zauber erforschen, dann klicken Sie auf die Forschungsschaltfläche.



Zauber – Das erste Feld, Verzauberung, zeigt die Zauberarten, die Ihnen im Augenblick zur Verfügung stehen. Im zweiten Feld, Verbindungen, sehen Sie, womit der Zauber verbunden ist. Im letzten Feld, Mana-Kosten, können Sie ablesen, wie viel Mana täglich für die Aufrechterhaltung des Zaubers aufgewandt wird.

Enchanted	Binding	Mana Uptake
Summoned	Fire Sprite	3

Global – Im ersten Feld sehen Sie den Namen aller aktiven globalen Zauber. Im zweiten Feld finden Sie heraus, wem dieser Zauber gehört. Das dritte Feld zeigt die täglichen Mana-Kosten zur Aufrechterhaltung des Zaubers.

Global Enchantment	Owner	Mana Uptake
Enchanted Roads	Nordrarmor	10

Kraft – Hier erfahren Sie, woher das Mana für Ihr Reich stammt. Die Kraftquelle ist im ersten Feld zu finden, die gewonnene Menge pro Runde ist im zweiten Feld. Doppelklicken Sie auf eine Quelle, um die Hauptkarte über der Quelle zu zentrieren (sofern möglich).

Source	Amount
Nordrarmor	45
Power Node	40

Abschnitt 5 • Spielbildschirm



Spieldatensammlung

46

Beziehungen



Klicken Sie auf diese Option, dann erscheint das Völkerbeziehungsmenü. Dieses spezielle Menü funktioniert nicht wie ein normaler Floater. Weitere Informationen dazu finden Sie unter der Überschrift „Völkerbeziehungen und Diplomatie“ in diesem Handbuch. Um Ihr Beziehungsmenü zu schließen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Beenden“ rechts unten. Sie können keine anderen Fenster benutzen, wenn das Beziehungsmenü aktiviert ist. Im Falle eines Gefechts verschwindet das Menü automatisch.

Ergebnisse



Ihr Volk beobachtet oder an denen es selbst teilnimmt. Bestimmte archivierte Ereignisse können über die Ereignisliste erneut gespielt werden, wenn Sie auf die entsprechende Eingabe klicken. Wie bei der Weltkarte bleibt der Ereignis-Floater normalerweise auf der Hauptkarte, kann aber mit Hilfe des Minussymbols verkleinert werden. Das Zentriersymbol in der oberen Leiste des Ereignis-Floaters zentriert die Hauptkarte über Ihrem Anführer.

Nachrichtenleiste



Die lange Nachrichtenleiste zeigt alle nützlichen Systemnachrichten des Computers.

Spieler- und Zeitsymbol

Je nachdem, welche Rundenoptionen aktiviert sind, hat dieses Symbol verschiedene Funktionen.

Simultan – Jedes Volk, das eine Runde beendet hat, ist mit einem kleinen markierten Kästchen versehen (unter der Farbe im Rundenstatusbereich).

Klassisch – Nur das aktive Volk ist mit dem markierten Kästchen versehen. Die Anordnung der Edelsteine repräsentiert die Rundenordnung des Spielers.

Begrenzte Rundenzeit – Zeigt die für diese Runde verbleibende Restzeit.

Unbegrenzte Rundenzeit – Die Uhr repräsentiert die Windows-Systemzeit.

Gold- und Mana-Symbole

Die drei Goldhaufen stehen für das Goldsymbol; der blaue Kristall steht für das Mana-Symbol. Die erste Zahl weist auf Ihren aktuellen Gold- bzw. Mana-Vorrat hin. Ein grünes Pluszeichen vor der zweiten Zahl bedeutet, daß die darauf folgende Menge Ihrem Gold-/Mana-Vorrat am Ende der Runde hinzugefügt wird. Ein rotes Minuszeichen bedeutet, daß die darauf folgende Menge am Ende der Runde von Ihrem Gold-/Mana-Vorrat abgezogen wird.

Nächste Einheit

Hiermit scrollt der Gruppen-Floater systematisch durch Ihre Einheiten. Einheiten, die zu Gruppen gehören, erscheinen nur einmal.

Runde beenden

Abhängig vom aktuellen Rundenstil verhält sich die Schaltfläche „Runde beenden“ unterschiedlich.

Simultan – Sie können die Schaltfläche „Runde beenden“ wählen und abwählen, wenn Sie die Runde nicht als letzter Spieler beenden. Sie können Ihre Einheiten bewegen, nachdem Sie die Schaltfläche „Runde beenden“ gewählt haben, aber wenn Sie sie nicht abwählen, endet die Runde abrupt, sobald das letzte Volk seine Runde beendet.

Klassisch – Die Runde Ihres Volks ist beendet, und die gesamte Kontrolle wird dem nächsten Volk übertragen.

Abschnitt 5 • Spieldatensammlung

47

Spieldatenhandbuch

48



Gruppen-Floater

Der Gruppen-Floater erscheint, wann immer Sie eine Einheit wählen. Alle Einheiten, die sich augenblicklich im selben Quadrat befinden, werden im Gruppen-Floater gezeigt. Die Höchstzahl der Einheiten, die sich jeweils in einem Quadrat (und damit im Gruppen-Floater) aufhalten können, ist 8. Möchten Sie Informationen zu einer Einheit aufrufen, dann klicken Sie auf das Porträt der Einheit. Spezielle Einheitenfähigkeiten wie die Anwendung von Zaubern werden auf dem Einheiten-Beschreibungsbildschirm ausgewiesen. Alternativ dazu können Sie mit der rechten Maustaste auf das Porträt der Einheit klicken, um ein vereinfachtes Banner mit den Einheitsstatistiken und -fähigkeiten aufzurufen. Um die Daten zu den Einheitenfähigkeiten aufzurufen, rechtsklicken Sie auf die Fähigkeit auf dem Einheiten-Informationsbildschirm. Die Bewegungspunkte der gewählten Gruppe und ihr Bewegungstyp, der von der am wenigsten mobilen Einheit der Gruppe bestimmt wird, werden unter den Porträts gezeigt. Der Moralstatus der Gruppe erscheint rechts neben dem Gruppenbewegungskästchen. Im Gegensatz zum Ereignis- oder Weltkarten-Floater kann der Gruppen-Floater entfernt werden, wenn Sie auf eine beliebige Stelle im Hauptkartenfenster rechtsklicken, da die Wahl des Gruppenfensters die aktuelle Gruppe abwählt. Das Zentriersymbol zentriert die Hauptkarte über der Gruppe.

Standardmäßig werden alle bewegungsfähigen Einheiten gewählt, wenn Sie auf eine Gruppe klicken, aber Sie können Einheiten abwählen, indem Sie auf das Bewegungssymbol unter ihrer Abbildung klicken. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt, und betätigen Sie die rechte Maustaste auf dem Bewegungssymbol, dann werden alle Einheiten außer dieser abgewählt.

Die beiden Pfeilschaltflächen im unteren Menü ermöglichen es Ihnen, durch Ihre Gruppen zu scrollen. Um eine Gruppe aus der Scroll-Liste zu entfernen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Bewachen“. Eine Gruppe im Wachmodus erscheint nicht, wenn Sie die Schaltflächen „Nächste Einheit“ oder „Vorige Einheit“ betätigten. Der Wachmodus bleibt aktiviert, bis Sie ihn manuell deaktivieren, und hat auf alle Einheiten im Hexfeld Einfluss. Die Schaltfläche „Bewegen“ kann auch dazu dienen, einen vorbestimmten Bewegungspfad zu beenden. Sind Ihren Einheiten die Bewegungspunkte ausgegangen, während sie sich in einer der vorhergehenden Runden auf ein Ziel zubewegten, dann wird diese Bewegung wieder aufgenommen, sobald Sie die Schaltfläche „Bewegen“ betätigten.

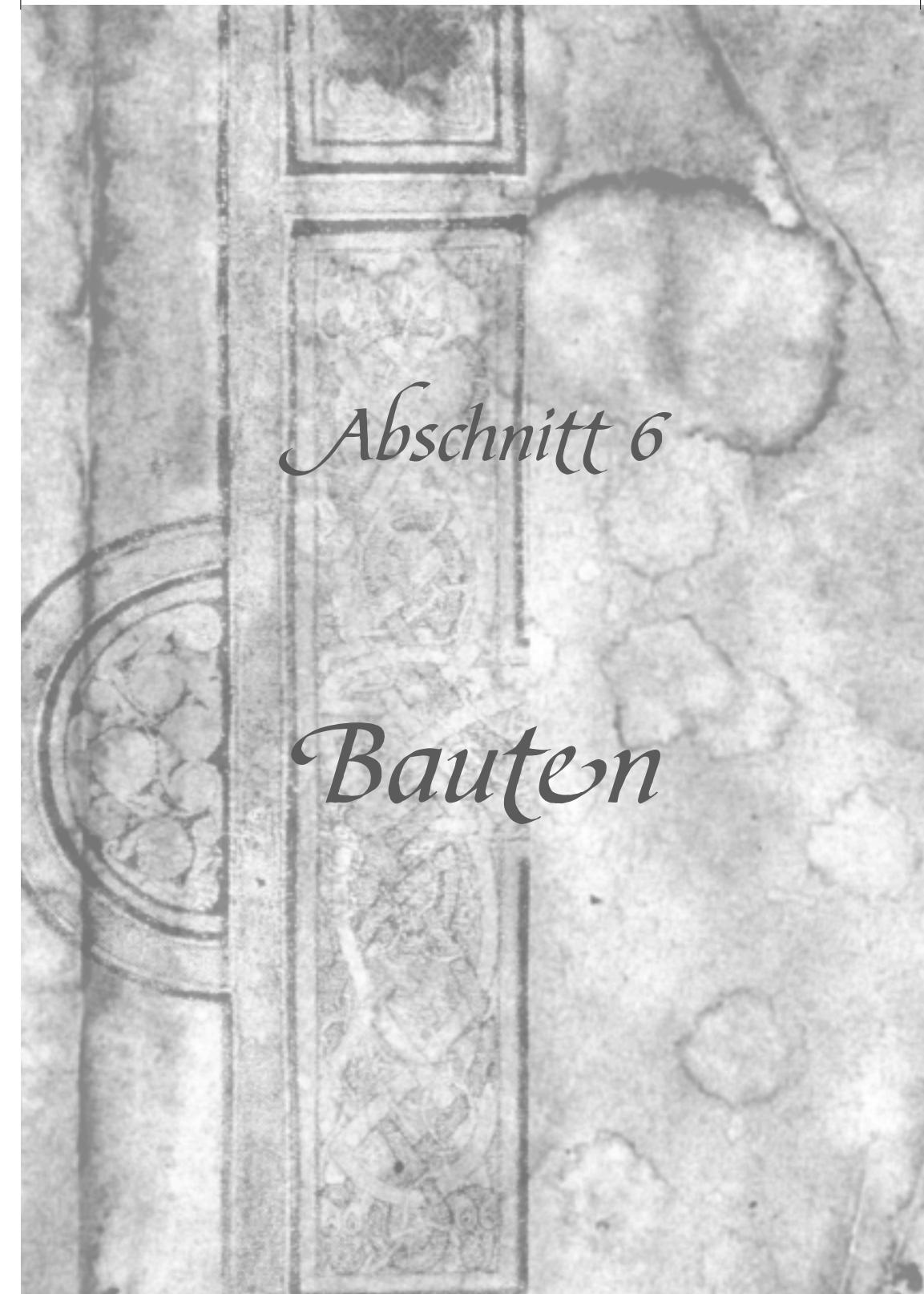
Bauten-Floater

Ähnlich wie der Gruppen-Floater erscheint der Bauten-Floater, wenn ein Gebäude gewählt wird. Der Bauten-Floater deckt eine Vielzahl wichtiger Aspekte von Städten über Minen bis zu Knoten. Der typische Bauten-Floater informiert Sie über den Namen des Gebäudes, zeigt sein Porträt, weist Sie auf seinen Zweck hin und sagt Ihnen gegebenenfalls, was dort produziert wird. Jeder Bauten-Floater ist normalerweise mit einem Vernichtungssymbol in Form einer Flamme versehen, das sich unter dem Porträt befindet und mit dem Sie das Gebäude zerstören können, wenn genügend Einheiten zur Stelle sind. Auch in bestimmten „Nicht-Stadt-Bauten“ können Sie Produktionsstätten aufbauen. Um auf den Produktionsbildschirm eines Gebäudes zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Betreten“ auf dem Bauten-Floater. Das Zentriersymbol für den Bauten-Floater zentriert das Hauptkartenfenster über dem Gebäude. Der Bauten-Floater verhält sich genau wie das Gruppenfenster, was Entfernen, Verkleinern und Verschieben angeht.



Abschnitt 6

Bauten



Spieldienstbuch

Opferbereitschaft

Durch ihr schreckliches Versagen im Kreise der Menschen gedemütigt, hielten die wenigen verbleibenden Wächter ihr Bündnis geheim. Die allgemeine Meinung war, daß die Wächter den Hof vernichten wollten, um selbst die Macht an sich zu reißen. Viele Wächter wurden gesteinigt, ihre Bibliotheken niedergebrannt, als die Elfen verzweifelt versuchten, die Qualen in ihren Herzen zu stillen.

Nur Königin Elwyn, Iniochs zweite Gattin, schenkte der Überzeugung der Wächter Glauben, daß die Menschen ihr Leben dem Frieden und dem Guten zuwenden könnten. Sie und ihre neugeborene Tochter Julia waren dem Blutbad am Hofe Iniochs nur mit knapper Not entkommen, doch sie hatte die Opferung der wagemutigsten Wächter-Helden mit eigenen Augen beobachtet. Königin Elwyn wußte, daß die vorherrschenden Anschauungen falsch waren, und so schützte sie die wenigen verbleibenden Mitglieder der Gruppe, obschon sie dadurch ihre eigenen Untertanen einbüßte. Sobald sie ein Obdach für ihre leidgeplagten Anhänger gefunden hatte, begann sie, den Wächtern bei der Erfüllung ihres Plans zu helfen.

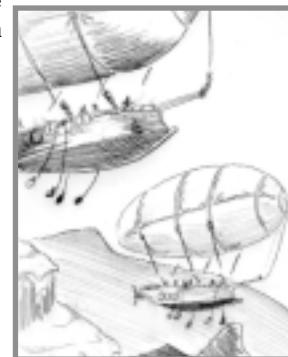
Während der nächsten beiden Jahrhunderte arbeiteten die Wächter daran, ihre Hoffnung auf eine friedliche Koexistenz mit den Menschen wieder aufzubauen. Die meisten Völker betrachteten die Wächter mit Mißtrauen, aber die guten Völker der Oberfläche fürchteten Meandor wegen der dunklen Narben auf seiner Seele und seiner furchterregenden Verbündeten. Mit Hilfe von Elwys spärlichen Mitteln taten die Wächter ihr Bestes, um den Schaden wiedergutzumachen, den der Kult der Stürme angerichtet hatte. Elf meuchelte Dunklen Elf; Dunkel Elf meuchelte Elf im erbitterten Gefecht.



Städte

Städte sind die strategisch wertvollsten Ressourcen in "Age of Wonders". Städte produzieren viele Ihrer Einheiten und dienen normalerweise als Ihre wichtigste Einkommensquelle. Die

Unterschiede zwischen den Städten werden durch die folgenden Faktoren bestimmt:



Bevölkerung

Jede Stadt in "Age of Wonders" kann jeweils nur von einem Volk bewohnt werden. Die verschiedenen Völker verwenden unterschiedliche Einheiten und reagieren – abhängig von Ihren gegenseitigen Beziehungen – unterschiedlich auf Ihr Reich. Manche Stadtbevölkerung ist Ihrem Reich gegenüber freundlich eingestellt und bietet Ihnen vielleicht sogar Unterstützung an. Sehen Sie sich jedoch einer feindseligen Stadtbevölkerung gegenüber, dann wird Ihnen kaum geholfen werden, und es kann sogar zum Aufstand gegen Sie kommen.

Größe

Die "Größe" umschreibt eine relative Bevölkerungszahl und den Umfang des Landes, das die Stadt bedeckt. Städte erscheinen in vier Größen (von eins bis vier). Die kleinsten Städte haben Größe 1 und nehmen bis zu 1 Hexfeld auf der Hauptkarte ein. Die größten Städte haben Größe 4 und nehmen bis zu vier Hexfelder auf der Hauptkarte ein. Je größer die Stadt, desto mehr Einheiten können zu ihrer Verteidigung eingesetzt werden, desto mehr Einkommen kann sie erwirtschaften, desto besser kann sie ausgestattet werden. Eine Stadt der Größe 3 ist strategisch wertvoller als drei Städte der Größe 1.

Aufwertungsgrad

Der Aufwertungsgrad einer Stadt repräsentiert ihren relativen technologischen Fortschritt und ihre Infrastruktur. Die Aufwertungsgrade reichen von 1 bis 4, wobei 1 der niedrigste und vier der höchste Grad ist. Städte können ihre Größe nicht durch den Aufwertungsgrad beeinflussen, d.h. Städte der Größe 1 können nicht aufgewertet werden. Aufwertung erhöht das in einer Stadt produzierte Einkommen und ermöglicht die Konstruktion fortschrittlicher Einheiten.

Schutzwälle

Schutzwälle repräsentieren die einfachste Form der Verteidigung für Städte. Es gibt zwei Arten von Schutzwällen, schwächere Holzwände und stärkere Steinmauern. Nicht alle Städte besitzen von Anfang an Schutzwälle, aber jede Stadt kann Holz- oder Steinwände errichten. Gegnerische Bodeneinheiten, die eine Stadt einzunehmen trachten, müssen die Schutzwälle erst durchbrechen, bevor sie eindringen können. Die meisten normalen Einheiten können Schutzwälle zerstören; dazu sind spezielle Belagerungswaffen nötig. Rammböcke sind die einfachste Einheit, die zur Zerstörung von Schutzwällen eingesetzt werden kann, aber auch einige andere Belagerungswaffen und Zauber können zur Schutzwallzerstörung verwendet werden.

Spieldatensammlung

Stadtbildschirm

Städte und der Bauten-Floater



Städte sind einzigartige Gebilde, weshalb ihre Floater mit mehreren zusätzlichen Informationsfeldern ausgestattet sind. Auf dem Floater wird aufgelistet, was die Städte produzieren, wie lange sie zur Produktion brauchen und wieviel Gold sie pro Runde gewinnen (neben dem Goldhaufen abzulesen); außerdem finden Sie hier Informationen zu ihrem aktuellen Aufwertungsgrad (neben dem Pfeilsymbol), dem Volk, das die Stadt bewohnt und der Beziehung des Volks zu Ihnen. Wenn Ihnen die Stadt gehört, dann können Sie den Produktionsbildschirm aufrufen, indem Sie wie bei anderen Bauten auch auf „Betreten“ klicken.

Statt auf den Gruppen-Floater zu klicken, um in die Stadt zu gelangen, können Sie auch direkt auf der Hauptkarte auf die Stadt doppelklicken, um den Stadtbildschirm aufzurufen.

I m



Innern einer Stadt

Nachdem Sie auf die Betreten-Schaltfläche des Bauten-Floater geklickt haben, erscheint der Stadtbildschirm. Der Stadtbildschirm wird nicht über einen Floater gesteuert und funktioniert unabhängig von der Hauptkarte. Um den Stadtbildschirm zu schließen, betätigen Sie die Schaltfläche "Beenden" unten rechts.

Bevölkerungsinformation – Das Kästchen oben links zeigt, welches Volk die Stadt im Moment bewohnt. Der Name des Volks, sein Bild, sein Eigengeländebonus und die Moral der Einwohner werden in der oberen Hälfte dieses Felds gezeigt. In der unteren Hälfte finden Sie Informationen zur Beziehung Ihres Volks mit der Bevölkerung und der Stärke der Berufstruppen.

Einkommensinformation – Im mittleren Feld finden Sie Angaben zur wirtschaftlichen Situation der Stadt. Das Tageseinkommen ist abhängig von der Größe und den landwirtschaftlich bebaueten Feldern der Stadt. Alle dem Einkommen förderlichen Modifikatoren sind in der Einkommensaufschlüsselung aufgelistet.

Aufwertungen – Das Kästchen ganz rechts oben zeigt alle Aufwertungen, die momentan einen Einfluß auf die Stadt haben. Zu den hier aufgelisteten Aufwertungen gehören der Aufwertungsgrad, jede Schutzwallart und jeder Zauber.

Produktionsinformation – Unten auf dem Stadtbildschirm befinden sich die Produktionsinformationsfelder. Die linke Liste weist auf die aktuelle Produktionsreihenfolge der Stadt hin. Der Gegenstand in Platz 1 wird als erster gebaut, danach kommen die anderen von oben nach unten an die Reihe. Die Schaltfläche „Erneut bauen“ rechts von der Produktionsliste ermöglicht es Ihnen, wiederholt dieselbe Einheit zu bauen, ohne ständig Ihre Produktionsreihenfolge aktualisieren zu müssen. Rechts von dieser Schaltfläche befindet sich der Produktionsfortschrittmesser. Die Namen und die bis zur Fertigstellung verbleibenden Runden aller aktuellen Projekte werden hier gezeigt.



Spieldatensammlung

Änderung der Produktionsreihenfolge,

Möchten Sie die Produktionsreihenfolge modifizieren, dann betätigen Sie die Schaltfläche „Ändern“ unten rechts, um den Produktionsbildschirm aufzurufen.

Produktionsbildschirm



Auf dem Produktionsbildschirm werden alle Aufwertungen, Befestigungen und der Bau von Einheiten verwaltet. Einheiten werden direkt unter den Stadtbildern gezeigt, Stadtprojekte sind noch weiter unten zu sehen. Um Informationen zu einer Einheit oder einem Projekt zu sehen, klicken Sie darauf, und die zentrierten Felder zeigen alle verfügbaren Daten. Sie können diesen Bildschirm jederzeit verlassen, indem Sie die Schaltfläche „Fertig“ unten rechts betätigen.

Einheiten

Ihre Armeen bestehen aus Einheiten, und am schnellsten erhalten Sie Einheiten aus Ihren Städten. Einheiten müssen „installiert“ werden. Um eine „installierte“ Einheit zu bauen, wählen Sie sie von der Liste unter dem Bild. Sie brauchen genügend Gold, um die gesamten Konstruktionskosten sofort bezahlen zu können. Haben Sie genügend Gold, dann können Sie sofort mit dem Bau der gewählten Einheit beginnen, indem Sie auf die Schaltfläche „Produzieren“ klicken. Möchten Sie der Produktionsreihenfolge mehr als einen Gegenstand hinzufügen, dann betätigen Sie statt dessen die Produktionsreihenfolge-Schaltfläche.

Installieren neuer Einheiten – Alle Städte können vier Einheiten vom Grad 1 bauen, aber andere Einheiten müssen nicht unbedingt in der Stadt zu finden sein. Das „Installieren“ einer neuen Einheit verschafft der Stadt die Produktionseinrichtung, die sie zum Bau der Einheit benötigt. Derzeit nicht installierte aber installierbare Einheiten erscheinen neben den bereits installierten etwas weniger deutlich. Wenn Sie keine neuen Einheiten installieren können, dann müssen Sie die Stadt zunächst aufwerten, falls es die Größe der Stadt zuläßt. Steht eine Einheit zur Installation zur Verfügung, dann wählen Sie sie von der Liste, und betätigen Sie die Schaltfläche „Installieren“.

Projekte

Es gibt 6 Arten von Produktionsprojekten (außer Einheiten), die eine Stadt durchführen kann.

Waren herstellen – Die Herstellung von Waren erhöht das Tages-Goldeinkommen einer Stadt um 25%. Wählen Sie ein Projekt, und betätigen Sie die Schaltfläche „Waren herstellen“, um den Prozeß in Gang zu setzen. Die Herstellung von Waren ist die Standardeinstellung für alle Städte, d.h. Ihre Städte produzieren immer Einkommen.

Aufwertung – Die Aufwertung einer Stadt dauert zwei Runden und verbraucht 250 Goldeinheiten. Eine Stadt kann nur aufgewertet werden, bis der Aufwertungsgrad ihrer Größe entspricht. Durch die Aufwertung stehen neue Einheiten zum Installieren zur Verfügung, die Beziehungen zwischen Ihrem Volk und der Bevölkerung werden verbessert, und das Grundeinkommen der Stadt wird erhöht.

Befestigen – Befestigen ist der Vorgang des Baus von Schutzwällen (Stein/Holz) um Ihre Stadt. Hat eine Stadt noch keine Mauern, dann wird beim einmaligen Befestigen ein Holzwall errichtet. Besitzt eine Stadt bereits einen Holzwall, dann werden beim zweiten Befestigen Steinmauern gebaut. Der Bau von Befestigungen dauert jeweils zwei Runden und kann zweimal durchgeführt werden, aber die Befestigung größerer Städte kostet mehr als die kleinerer Städte. Die Befestigung einer Stadt verbessert die Beziehungen Ihres Volks mit der Bevölkerung.

Abschnitt 6 • Bauten

Spieldatensatz



Abwandern – Durch das Abwandern wird die gesamte Bevölkerung Ihrer Stadt durch ein neues Volk ersetzt. Wenn Sie das Abwanderungsprojekt

wählen, dann werden die derzeitige Bevölkerung und die Beziehungen Ihres Volks zu ihr in dem linken Kästchen gezeigt. Die Völker, die die aktuelle Bevölkerung ersetzen könnten, erscheinen im mittleren Feld. Einige der Völker brauchen etwas länger für den Abwanderungsprozeß, weil sie weit von der Stadt entfernt sind. Das Ersetzen der Bevölkerung hat negative Auswirkungen auf die Beziehungen Ihres Volkes zu der ehemaligen Bevölkerung, aber auch positive Auswirkungen auf Beziehungen Ihres Volkes zu der neuen Bevölkerung. Wählen Sie das Volk, das zu der Stadt abwandern soll, und betätigen Sie die Schaltfläche „Abwandern“, um den Vorgang zu beginnen.

Migigate		
Race	Turns	Relation
Hobbits	3	Friendly
Humans	3	Neutral

ElF Relation +10 Hobbit Relation +10

Plündern – Mit Plündern wird der Vorgang des Diebstahls jeglichen Gegenstands von Wert aus einer Stadt beschrieben. Es ist eine schnelle Methode, zusätzliches Einkommen zu erhalten, aber die Stadt wird nach dem Plünderungsvorgang zerstört, und die Beziehungen Ihres Volkes zu der früheren Bevölkerung leiden natürlich stark. Um eine Stadt zu plündern wählen Sie das Plünderungsprojekt, und betätigen Sie die Schaltfläche „Plündern“.

Niederbrennen – Dadurch wird die Stadt niedergebrannt. Aus diesem Projekt kann kein Einkommen bezogen werden, und die Stadt wird sofort vernichtet. Brennen Sie eine Stadt nieder, so werden die Beziehungen Ihres Volks zu ihrer früheren Bevölkerung empfindlich gestört. Wählen Sie das Niederbrennen-Projekt, und betätigen Sie die Schaltfläche „Niederbrennen“, um die Stadt in Schutt und Asche zu verwandeln.



Abschnitt 7

Gefecht

Spieldatenhandbuch



Gefecht

Zwar ist die Diplomatie für den Anführer einer Nation ein wichtiges politisches Mittel, aber manchmal hilft nur noch der Einsatz brutaler Gewalt. In der Welt von "Age of Wonders" können Ihre Truppen mit Hilfe des ausgeklügelten Gefechtsbildschirms gegnerische Armeen besiegen, Städte annexieren und Ihrem Reich hinzufügen, altertümliche Ruinen erforschen und andere Aktivitäten durchführen.

Ein Gefecht beginnt, wenn eine Gruppe Ihrer Einheiten auf der Karte mit gegnerischen Einheiten, umherstreuenden Ungeheuern, Banditen oder anderen feindseligen Kreaturen zusammentrifft. Dies kann fast überall passieren: auf offenem Gelände, in einer Stadt, auf dem Ozean, selbst in altertümlichen Ruinen. Ihre Erfolge im Gefecht hängen davon ab, wie gut Sie die verschiedenen Kampfsituationen kennen und wie geschickt Sie die effektivsten Taktiken anwenden. Was sich bei einem Kampf auf offenem Gelände als wirkungsvoll erweist, ist nicht unbedingt auch die beste Strategie für die Invasion einer Stadt (und umgekehrt).

Die Regeln angrenzender Hexfelder:

Die Regel der aneinander angrenzenden Hexfelder kommt hier besonders zum Tragen. Um die Bedeutung der taktischen Entscheidungen und der militärischen Macht zu verdeutlichen, können Sie bei "Age of Wonders" Ihre Armeen in verschiedene Gruppen aufspalten, um so den Gegner aus unterschiedlichen Richtungen (d.h. mehrere Bewegungspfade) angreifen zu können. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor: Spalten Sie Ihre Truppen auf der globalen Karte in 6 Gruppen auf. Wenn Sie eine Gruppe gegnerischer Einheiten umzingeln und angreifen, nehmen all Ihre Gruppen am Kampf teil, so daß Sie den Gegner auf dem Schlachtfeld völlig einkreisen und gleichzeitig mehr Truppen als gewöhnlich einsetzen können. Die Höchstzahl von Truppenmitgliedern in einem solchen „Stapel“ ist 8, aber mit Hilfe der Regel der angrenzenden Hexfelder können Sie Ihre Armee pro Gefecht bis auf 48 Truppen erweitern (wobei die Mehrzahl der Gefechte in kleinerem Rahmen stattfindet). Aufgrund der Größe und der Form des Schlachtfelds nehmen die Truppen, die direkt rechts oder links neben dem Gegner postiert sind, nicht an dem Kampf teil – plazieren Sie Ihre Truppen also geschickt. Diese Regel muß auch dann beachtet werden, wenn Sie Ihre Städte oder andere Ressourcen verteidigen, da auch Ihr Gegner die angrenzenden Hexfelder nutzen wird, wenn er seine Strategie plant.



Wenn ein Kampf beginnt, dann erscheint ein Fenster, das Sie fragt, ob Sie ein automatisches Gefecht bevorzugen (wobei der Computer beide Seiten steuert) oder in den Taktikmodus übergehen möchten, d.h. Ihre Truppen selbst kommandieren und den Kampf selbst ausfechten wollen. Der



Automatikmodus ist wesentlich schneller als der Taktikmodus, aber Sie laufen Gefahr, mehr Einheiten zu verlieren.

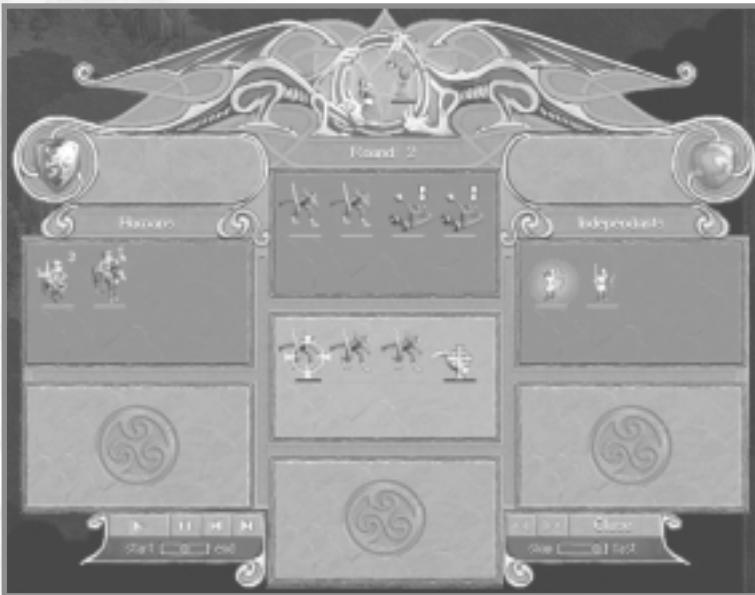
Abschnitt 7 • Gefecht



Spieldatenbuch

60

Automatikmodus



Wenn Sie sich entschließen, ein automatisches Gefecht zu spielen, dann erscheint ein neuer Bildschirm, und der Kampf wird in beschleunigtem Tempo abgehalten, wobei der Computer beide Seiten kontrolliert. Sie können das Gefecht verlangsamen oder anhalten, aber Sie haben keine direkte Kontrolle über Ihre Einheiten. Während der Computer das Gefecht simuliert, können Sie beobachten, welche Handlungen Ihre Einheiten vornehmen und welchen Schaden sie dabei erleiden. Sind alle Einheiten einer der beiden Seiten getötet oder kampfunfähig gemacht worden, dann endet das Gefecht, und die siegreiche Seite bleibt auf der Weltkarte.

Taktikmodus

Wenn Sie sich für den Taktikmodus entscheiden, dann gelangen Sie zu einer speziellen Karte. Auf dieser Karte wird das Gelände der Globalkarte, auf der das Gefecht begann, akkurat wiedergegeben. Städte werden im Detail dargestellt, Bäume und Steine sind in der Landschaft verteilt, und auch alle Bauten werden gezeigt. All diese Aspekte müssen in Betracht gezogen werden, wenn Bewegungen oder Angriffe geplant werden. Taktische Gefechte basieren auf Runden, wobei jeder Einheit pro Runde eine Handlung oder eine bestimmte Zahl von Bewegungspunkten zur Verfügung stehen. Nachdem eine Einheit ihre Handlung für eine Runde durchgeführt hat, ist sie bis zum Beginn der nächsten bewegungsunfähig.

Sie beginnen ein taktisches Gefecht, indem Sie Ihre Truppen auf der Gefechtskarte in Augenschein nehmen. Ihre Einheiten sind oben mit kleinen roten Leisten und Kugeln versehen. Die roten Leisten sind Gesundheitsanzeigen. Behalten Sie sie im Auge, um herauszufinden, welche Ihrer Einheiten schwer verletzt sind. Die Kugeln weisen darauf hin, welche Einheiten noch bewegungs- bzw. handlungsfähig sind, und anhand ihrer Farbe können Sie erkennen, welchem Bündnis sie zugehören. Während sie im Kampf ihre Handlungen durchführt, leuchten ihre Kugeln auf, wenn die Einheit sich noch bewegen bzw. handeln kann. Sie hören zu blinken auf, wenn die Einheit sich in dieser Runde nicht mehr bewegen bzw. nicht mehr handeln kann.

Es gibt viele verschiedene Handlungen, die Ihre Einheiten ausführen können, aber die meisten fallen unter drei Kategorien:

Bewegung:

Die Bewegung erklärt sich mehr oder weniger von selbst. Haben Sie eine Einheit gewählt, dann können Sie auf eine beliebige Stelle auf der Karte klicken, woraufhin die Einheit versuchen wird, den besten Pfad dorthin zu finden (dargestellt durch eine Reihe von Pfeilen). Klicken Sie erneut darauf, dann bewegt sich die Einheit dorthin. Ändern Sie Ihre Meinung, dann können Sie den Bewegungspfad durch einen Rechtsklick verschwinden lassen. Wenn die Einheit die Bewegung auf der globalen Karte nicht in einer einzigen Runde durchführen kann, dann erscheinen die Pfeile für die zu erreichende Distanz in Gelb, die darüber hinausgehende Strecke wird durch graue Pfeile dargestellt. Im Gegensatz zur globalen Karte können Ihre Einheiten eine Bewegung nicht in einer einzigen Runde ausführen (d.h. zu einem anderen Punkt gelangen) und eine andere Handlung ausführen. Sie können also beispielsweise Ihren Bogenschützen nicht so weit bewegen, daß sich ein gegnerischer Soldat in seiner Reichweite befindet und dann schießen. Der gegnerische Soldat muß sich bereits zu Beginn der Runde innerhalb der Reichweite des Bogenschützen befinden. Die Ausnahme von dieser Regel ist jegliche Handlung, die Bewegung beinhaltet (z.B. die meisten Nahkampfangriffe, siehe unten).

61

Abschnitt 7 • Gefecht

Spieldhandbuch

62



Nahkampfhandlungen

Nahkampfhandlungen beinhalten eine Vielzahl sowohl offensiver als auch defensiver Handlungen für Ihre Einheiten, beispielsweise Nahkampfhandlungen, Heilen, das Niederreißen von Mauern und andere nützliche Aktivitäten. Nahkampfhandlungen sind hierbei die am häufigsten eingesetzten Aktivität. Möchten Sie einer Einheit den Angriffsbefehl erteilen, dann wählen Sie sie durch Klicken aus, und ziehen Sie den Cursor über eine gegnerische Einheit. Der Cursor verwandelt sich in zwei gekreuzte Schwerter (der sogenannte Angriffs-Cursor). Klicken Sie auf die gegnerische Einheit, und ein durch Pfeile (ähnlich den Bewegungspfadpfeilen) ausgewiesener Pfad erscheint. Sind alle Pfeile gelb, dann kann die Einheit den Gegner erreichen und angreifen. Sind einige der Pfeile grau, dann kann Ihre Einheit die Distanz zum Gegner nicht in einer einzigen Runde zurücklegen. Möchten Sie den Angriff zu Ende bringen, dann klicken Sie erneut auf die gegnerische Einheit. Andernfalls rechtsklicken Sie auf eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm, und der Angriffsversuch wird abgebrochen.

Wenn Sie Ihren Angriff fortführen möchten, dann seien Sie vorsichtig. Der Gegner ist während Ihrer Runde nicht völlig unbeweglich und wird Ihre Einheiten angreifen, wenn sie sich nahe genug an ihm vorbeibewegen, bzw. zurückslagen, wenn sie ihn angreifen. Bewegt sich Ihr Angreifer (oder eine sich lediglich bewegende Einheit) an eine (bzw. von einer) Stelle direkt neben einer gegnerischen Einheit, und diese kann Nahkampfhandlungen durchführen, dann erhält sie automatisch einen „freien Angriff“ gegen Ihre Einheit. Dies ist der Grund, weshalb Ihre Einheiten manchmal etwas gewundene Pfade auf der Karte aussuchen, um an ihr Ziel zu gelangen: Sie versuchen, gegnerischen Einheiten aus dem Weg zu gehen, die sie angreifen könnten. Möchten Sie an einer gegnerischen Einheit vorbeiziehen, dann können Sie den Pfad manuell bestimmen, indem Sie nacheinander jeweils auf ein Hexfeld klicken.

Sie müssen auch mit Gegenangriffen rechnen. Führt Ihre Einheit einen Nahkampfangriff gegen eine gegnerische Einheit durch, die ihrerseits zu Nahkampfhandlungen befähigt ist, wird sie mit einem Gegenangriff reagieren. Hat Ihre Einheit ihr Ziel erreicht, dann führt sie ihren ersten Schlag aus (die meisten Nahkampfeinheiten schwingen ihre Waffen während eines Angriffs mehrere Male). Überlebt der Gegner den Schlag, dann schlägt er automatisch zurück. Ihre Einheit greift erneut an, und beide Parteien fahren mit ihrem Kampf fort, bis der Angriff abgeschlossen ist (oder eine der Einheiten stirbt).

Es gibt selbstverständlich eine ganze Reihe weiterer Nahkampfhandlungen. Diese erscheinen in der Fähigkeitsliste der Einheit, die rechts auf dem Bildschirm zu finden ist, wenn die Einheit gewählt ist). Um diese Fähigkeiten anzuwenden, wählen Sie die Einheit, klicken Sie auf die gewünschte Fähigkeit und danach auf das Ziel auf dem Hauptbildschirm. Daraufhin erscheinen die bereits genannten Pfeile, und Sie erkennen auf einen Blick, ob Sie das Ziel in dieser Runde erreichen können. Können Sie die nötige Distanz zurücklegen, dann klicken Sie erneut, und die Einheit bewegt sich automatisch zum Ziel und wendet die gewählte Fähigkeit an.

Reichweitenhandlungen:

Viele Einheiten bei "Age of Wonders" können aus einiger Distanz angreifen. Bogenschützen, Katapulte, zauberanwendende Helden und andere sogenannte „Reichweiteneinheiten“ verschaffen Ihren Truppen größere Flexibilität als Nahkampfeinheiten allein.

Um den Reichweitenangriff anwenden zu können, müssen Sie zunächst eine Einheit wählen, indem Sie darauf klicken. Ist sie aktiviert, dann erscheint die Fähigkeitsliste rechts auf dem Bildschirm, und die verfügbaren Handlungen werden in Weiß gezeigt. Wählen Sie die gewünschte Reichweitenhandlung (z.B. Bogenschützen), und die Einheit wird auf der Gefechtskarte mit einer roten Umrandung versehen. Dies ist die maximale Reichweite für die Reichweitenhandlung, die Sie durchführen wollen; Ihr Ziel muß sich innerhalb (oder auf) der roten Linie befinden, sonst können Sie es nicht treffen. Befindet sich ein Ziel innerhalb der roten Umrandung, dann können Sie darauf klicken, um die Ziellinie aufzurufen. Diese unterbrochene Linie weist Sie auf den Pfad hin, den Ihre Projektil (oder Ihr Zauber) auf dem Weg zum Ziel einschlagen werden. Blockiert etwas den Pfad zum Ziel, dann erscheint ein kleiner Kreis mit einer Zahl auf der Ziellinie. Die Zahl weist die Wahrscheinlichkeit aus, mit der die Projektile das Hindernis treffen und somit ihr Ziel nicht erreichen werden. Die Werte gehen von 1-100, wobei 100 bedeutet, daß das Projektil keine Chance hat, das Ziel zu treffen. Wenn Sie keine hindernisfreie Ziellinie haben, sollten Sie evtl. ein anderes Ziel wählen oder den Angreifer bewegen, um einen besseren Angriffswinkel zu finden. Beachten Sie, daß bei einigen Reichweitenangriffen (z.B. dem Halblingschleuderer oder dem Eissplitterzauber) mehrere Projektil abgeschossen werden. In diesen Fall wird die Chance, daß der Schuß blockiert wird, für jedes Projektil einzeln berechnet. Selbst wenn das erste Projektil blockiert ist, könnten es die anderen doch bis zum Ziel schaffen.

Gefechtsarten:

Die verschiedenen Gefechtsarten sollen hier erklärt werden, bevor Sie Ihr Abenteuer beginnen. Alle Kämpfe werden mit Hilfe derselben Benutzeroberfläche ausgefochten, aber es gibt einige taktische Unterschiede zwischen den einzelnen Gefechtsarten, auf die hier hingewiesen wird.

Gefecht auf offenem Gelände

Ein Gefecht auf offenem Gelände findet außerhalb einer Stadt auf den Feldern der globalen Karte statt. Da dort nur wenige Gebäude zu finden sind, hängt der Erfolg dieser Gefechtsart hauptsächlich davon ab, wie geschickt Sie bei der Formation und der Plazierung Ihrer Truppen sind. Nutzen Sie die natür-

Abschnitt 7 • Gefecht

63





Spieldatenhandbuch

lichen Geländemerkmale, um Ihren Einheiten Schutz vor Reichweitenangriffen bieten zu können. Auch die Regel angrenzender Hexfelder sollte bei der Planung eines Angriffs auf offenem Gelände bedacht und geschickt ausgenutzt werden, besonders wenn der Gegner stärker ist als Sie.

Stadtgefecht

Battles in Ruins/Dungeons

Städte sind die Zentralpunkte der globalen Karte bei "Age of Wonders". Die Kontrolle über die überall verstreuten Städte ist ein entscheidender Faktor für die Produktion von Ressourcen und Einheiten. Dementsprechend werden Sie des öfteren eine Stadt annexieren wollen, die der Gegner kontrolliert. In diesem Fall müssen Sie Ihre Truppen aussenden und den Versuch unternehmen, die Stadt mit Gewalt einzunehmen.

Gefechte in Städten sind denen auf offenem Gelände ähnlich, aber es besteht ein entscheidender Unterschied: die Befestigungen. Wenn Sie eine Stadt kontrollieren, dann haben sie die Option, entweder Holz- oder Steinbefestigungen um die Stadt anzulegen, um sie vor Eindringlingen zu schützen. Der Computer hat dieselbe Möglichkeit und wird seine Städte auch selbst häufig befestigen. Diese Schutzwälle sind für die meisten Einheiten ein unüberwindliches



"Ihre Truppen sind bereit, die Schutzwälle mit Hilfe ihrer Katapulte einzurütteln, um den Gegner anzugreifen, der sich hinter dem Schutzwall vor Ihren Bogenschützen verbirgt."



"Nachdem Sie die Befestigungen eingerissen haben, sind Ihre Truppen bereit, in die Stadt einzudringen und die restlichen Gegner zu übermannen."

Hindernis und müssen entweder zerstört oder umgangen werden, um sich dem Gegner im Gefecht zu stellen. Greifen Sie eine Stadt an, dann kann der Gegner während seiner Runde durch die Tore der Stadtmauer schreiten, aber während Ihrer Runde werden die Tore automatisch geschlossen, so daß Sie selbst nicht in die Stadt eindringen können. Wenn Sie gegen den Computer kämpfen, dann weiß dieser, daß er in dieser Situation den Vorteil hat und wartet in der Stadt, bis Sie angreifen können.



Spieldatensammlung

66



Sie - als Angreifer - haben nur wenige Alternativen, wenn Sie es mit Schutzwällen zu tun bekommen. Sie können den Versuch machen, den Schutzwall niederzureißen, indem Sie eine Einheit mit der entsprechenden Fähigkeit einsetzen, oder ihn mit Felsbrocken bewerfen oder sonstwie beschädigen (z.B. mit Hilfe eines Katapults). Ist es Ihnen gelungen, ein Loch in den Schutzwall zu reißen, dann können Ihre Einheiten in die Stadt eindringen und die Truppen darin angreifen.

Battles in Ruins/Dungeons

Gefechte in Ruinen oder Verliesen können viel einbringen, sind aber auch sehr riskant. Die Regel angrenzender Hexfelder hat keinerlei Auswirkungen



"Wie Sie hier unschwer erkennen können, werden Sie zu Beginn eines Gefechts in einer Ruine oder einem Verlies nicht viel von dem Kampfgebiet sehen.">

auf diese Gefechte. Sie können nur dann eine Ansammlung von 8 Einheiten einsetzen, wenn Sie einen dieser Orte erforschen. Außerdem wissen Sie am Anfang des Gefechts nicht, welchem Gegner Sie sich stellen, und der Kampfschauplatz ist zu Beginn des Gefechts bedeckt (wenn Sie sich im Taktikmodus befinden), so daß Sie außer der unmittelbaren Umgebung Ihrer Einheiten nicht viel von dem Gebiet sehen können. Sind jedoch alle Gegner an einem solchen Ort gefallen, dann erhalten Sie zur Belohnung entweder einen Schatz in Form von magischen Gegenständen, die Ihren Helden aufwerten, oder befreite Gefangene, die sich Ihnen anschließen werden.

Abschnitt 8

Diplomatie

Spieldiensthandbuch



Kind der Hoffnung

Elwyns Tochter Julia wuchs heran. Sie lernte, die Hoffnung auf Frieden zu hegen und zu pflegen, und viele der Bewohner des Landes sahen in ihr die wahre Erbin von Iniochs geraubten Königreich. Innerlich beteten sie, daß Julia sich als diejenige erweise, welche die Welt in ihr ursprüngliches Gleichgewicht zurückversetzen und den Krieg beenden würde. Unter der Obhut der Wächter entwickelte sie sich schnell, und jeden Tag war sie noch eifriger bemüht, Neues zu erlernen. Die Wächter lehrten sie, die Zeichen zu erkennen, welche die Kräfte des Lebens selbst beherrschten.

Doch trotz ihrer Bemühungen war das Land zwei Jahrhunderte lang in Blut getränkt. Julia wurde in diesem harschen, feindseligen Reich schnell erwachsen und kannte bald die Zusammenhänge zwischen Krieg, Diplomatie, Magie und Macht, doch gleichzeitig lernte sie auch, die Zeiten der Ruhe, der Feste und des Glücks zu wertschätzen, die sie mit ihren geliebten Freunden teilte. Sie wußte um die Macht der Liebe und die Gefahren des Hasses, und so blühten in ihrem Inneren Reinheit und Weisheit.

Kriege ohne Zahl

Jedes Volk verbündete sich mit jedem anderen, und jedes Volk verleugnete und betrog jedes andere. Im Zentrum waren die menschlicheren Kräfte bald stärker, bald schwächer, doch hielten sie stets das Wundertal. Andere Splittergruppen versammelten sich am Rand des Chaos in der Hoffnung, die Reichtümer aus Iniochs Land an sich zu reißen, doch sie erkannten bald, daß die Menschen unbesiegbare Gegner waren. Die Toten stiegen aus ihren Gräbern und erdrosselten die Lebenden. Das Antlitz der Erde war von Streitlust verzerrt. Hungersnöte und Pest schwächten die vielen Splittergruppen, doch der Kampf ging weiter.

Dann kam der Tag, an dem kein Gefecht stattfand. Und auch am nächsten Tag kam es nicht zum Kampf, und auch nicht am folgenden. Zehn Jahre lang gab es keinen Krieg, und die Völker schmiedeten ihre Waffen, bauten ihre zerstörten Städte wieder auf, verstärkten ihre Befestigungen und warteten darauf, von den anderen Völkern angegriffen zu werden – doch nichts dergleichen geschah. Sie bildeten Bündnisse und schmiedeten geheime Pläne, und über ein ganzes Jahrzehnt hinweg harzte das Land still des Zeichens eines Angriffs.

Zeichen und Wunder

Das Zeichen kam in Form eines leuchtenden Sterns hoch über den Ruinen von Iniochs Hof. Der Stern war von jedem Punkt des Königreichs aus zu sehen. Seher und Weise murmelten verschlüsselte Warnungen, sprachen davon, daß das Ende nahe sei, und daß die Welt niemals wieder so werden würde, wie sie war. Wenige Tage nach dem Erscheinen des Sterns erspähten die Wächter Meandor, wie er durch die Schatten von Iniochs zerfallenen Hof wandelte und augenscheinlich nach etwas suchte.

Als Anführerin der Wächter versammelte Julia ihre nächsten Ratgeber um sich und machte sich zum Wundertal auf, um die Verschwörung, die ihr Halbbruder offenbar ausheckte, im Keim zu ersticken. Ahnungslos war sie bereits in die Falle getappt und verhielt sich genau so, wie es Meandors Plan vorsah: Er wollte die Wächter ein für allemal ihrer Macht berauben und das bedrohliche Volk namens „Menschen“ vernichten.

Völkerbeziehungen und Diplomatie

Die Völkerbeziehungen reflektieren die Gefühle zwischen den verschiedenen Gruppen; der diplomatische Status beschreibt die Beziehungen zwischen Spielern. Völkerbeziehungen haben einen bestimmten Anfangsstatus, der die Vorurteile der Völker gegeneinander widerspiegelt. Doch nichts ist unveränderlich. Diplomatie und Völkerbeziehungen haben jeweils einen Einfluß auf einander. Völkerbeziehungen bestimmen die Wahrscheinlichkeit, mit der zwei Spieler sich friedlich bzw. feindselig behandeln oder ein Bündnis eingehen. Diplomatische Handlungen haben einen starken Einfluß auf die Völkerbeziehungen. Wird ein Bündnis oder ein Friedensvertrag gebrochen, so wirkt sich das nicht nur auf die Beziehung zu dem fraglichen Volk, sondern auch auf das Verhältnis zu anderen Völkern aus. Elfen kommen im allgemeinen gut mit Halblingen aus und schätzen es daher nicht, wenn Sie ein Bündnis mit ihren traditionellen Verbündeten lösen. Diplomatische Handlungen ziehen eine Kettenreaktion nach sich.

Diplomatie und Völkerbeziehungen formen ein dynamisches Ganzes, und da die Völkerbeziehungen sämtliche Aspekte Ihres Reichs beeinflussen – von der Moral der Einheiten und Städte bis hin zur Wahrscheinlichkeit, mit der unabhängige Völker sich Ihnen anschließen –, sollten Sie die Auswirkungen von diplomatischen, taktischen und strategischen Handlungen gründlich überdenken.

Abschnitt 8 • Diplomatie

Spieldatenhandbuch

70

Das Beziehungsbildschirm

Das Beziehungsmenü wird über die Schaltfläche „Beziehungen“ in der Menüleiste am unteren Bildschirmrand aufgerufen.



Das Beziehungsmenü

Eine Liste aller Anführer, denen Sie bereits begegnet sind, erscheint oben links. Ihr Bild wird immer gezeigt, aber Sie müssen zuerst mit anderen Truppen in Kontakt treten, bevor das Bild deren Anführers gezeigt wird.

Diplomatischer Status



Damit der Spieler diplomatische Handlungen durchführen kann, müssen die Truppen zuerst auf der Hauptkarte aufeinandertreffen. Der diplomatische Status wechselt von „Kein Kontakt“ zu „Unbekannt“, und Sie können diplomatische Handlungen vornehmen. Unten links sehen Sie Ihren diplomatischen Status bei einem gewählten Anführer, außerdem erfahren Sie, ob der Anführer KI-steuert ist oder von einem Menschen kontrolliert wird. Die folgenden diplomatischen Situationen können auftreten:

Kein Kontakt – Anfangszustand aller Spieler, die sich im aktuellen Szenario noch nicht getroffen haben.

Unbekannt – Spieler, die bereits aufeinandergetroffen, aber noch nicht diplomatisch in Kontakt getreten sind.

Krieg – Spieler, die an kriegerischen Aktionen beteiligt sind.

Frieden – Spieler, die sich bereiterklärt haben, friedlich miteinander umzugehen. Spieler, die schwere Verluste erlitten haben, nehmen Friedensverträge normalerweise bereitwilliger an, da sie so ihre Kräfte wiederaufbauen können.

Bündnis – Spieler, die gemeinsam gegen einen Gegner vorgehen. Verbündete Spieler können die Sichtreichweite der anderen Partei nutzen. Verbündete kämpfen Schulter an Schulter und machen sich dabei die Regel angrenzender Hexfelder zunutze. Ist die Bündnissieg-Option aktiviert, dann können Verbündete gemeinsam ein Szenario gewinnen.

Diplomatische Handlungen

Wird ein Anführer von der oberen Reihe gewählt, dann erscheinen auf dem Feld unten alle verfügbaren diplomatischen Handlungen, die Sie dem gewählten Anführer bieten können. Um eine diplomatische Handlung anzuwenden, markieren Sie sie auf der Liste, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Wählen“.

Kriegserklärung – Damit erklären Sie einem anderen Volk offiziell den Krieg. Diese Handlung steht zur Verfügung, wenn der Status „Kein Kontakt“, „Frieden“ oder „Bündnis“ besteht.

Friedensangebot – Dadurch können Sie versuchen, Feindseligkeiten bzw. potentielle Zerwürfnisse zu beenden. Verfügbar für den Status „Kein Kontakt“ und „Krieg“. Die andere Partei muß das Angebot annehmen, bevor es in Kraft treten kann. Sie können dem anderen Spieler einen Tribut anbieten, um die Chance zu erhöhen, daß er das Angebot annimmt.

Bündnisangebot – Sie bieten dem anderen Spieler ein offizielles Bündnis an. Sie können nur jenen Spielern Bündnisse anbieten, mit denen Sie friedliche Verbindungen haben. Wie bei einem Friedensangebot muß der andere Spieler das Bündnisangebot erst annehmen, damit es in Kraft tritt, und Sie können ihm einen Tribut bieten.

Bündnis lösen – Dadurch wird das Bündnis mit einem anderen Spieler gelöst. Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn Sie mit dem fraglichen Spieler bereits ein Bündnis haben.

Angriffsandrohung – Wenn Sie sich im Frieden oder in einem Bündnis mit einem anderen Volk befinden, dann können Sie mit einem Angriff drohen, um Unterstützung oder Geld zu fordern. Bedrohen Sie ein Volk, mit dem Sie sich bereits im Krieg befinden, so hat dies keinerlei Auswirkungen.

71

Abschnitt 8 • Diplomatie





Spieldatenhandbuch

Tribut leisten – So bieten Sie dem anderen Spieler Gold und/oder Mana. Der andere Spieler kann das Angebot abschlagen. Tribute gehen oft anderen diplomatischen Handlungen (wie beispielsweise Friedensangeboten) voraus.

Nachricht senden – Diese Option steht nur bei Multiplayer-Spielen zur Verfügung und ermöglicht es Ihnen, dem anderen Spieler eine Textnachricht zukommen zu lassen.

Bündnis mit anderem Spieler beenden – Auf diese Weise fragen Sie den anderen Spieler, ob er bereit ist, sein Bündnis mit einem dritten Spieler zu beenden. Sie können diesen Vorschlag nur machen, wenn Sie mit dem Spieler Frieden bzw. ein Bündnis geschlossen haben.

Kriegserklärung an anderen Spieler – So fordern Sie den anderen Spieler dazu auf, offene Feindseligkeiten gegen einen dritten aufzunehmen. Nur verfügbar, wenn Sie mit dem anderen Spieler Frieden bzw. ein Bündnis geschlossen haben.

Gold und Mana für Tribute werden abgezogen, sobald die diplomatische Handlung gesandt wurde, aber falls das Angebot abgelehnt oder nicht in derselben Runde beantwortet wurde, wird das Gold zurücktransferiert.



Völkerbeziehungen

Ein Schlüsselement bei "Age of Wonders" ist das Völkerbeziehungsmodell. Es beschreibt das Verhältnis zwischen den Völkern und bestimmt die Interaktion mit anderen Parteien oder Unabhängigen. Jedes Volk hat den anderen Völkern gegenüber seinen eigenen einzigartigen Status, seien sie nun Unabhängige oder nicht. Diese Beziehungen besitzen einen Anfangsstatus, der sich im Spielverlauf ändert. Wählen Sie ein Volk, dann erscheint ein Gesichtssymbol über oder unter jedem der Anführer und Völker, das deren Beziehungen mit dem gewählten Volk widerspiegelt. Wählen Sie einen Anführer, dann erscheint ein Gesichtssymbol über oder unter allen Anführern und Völkern, das deren Beziehung mit dem gewählten Anführer ausweist. Der Völkerbeziehungsstatus wird oft mit den Gesichtssymbolen dargestellt. Die folgenden Beziehungen können vorkommen: Freundlich gesinnt, Höflich, Neutral, Mißtrauisch und Haßerfüllt. Freundschaftliche Gesichtssymbole repräsentieren positive Beziehungen, während feindselige Gesichtssymbole eine negative Völkerbeziehung widerspiegeln. Das Porträt jedes Volks wird unten gezeigt. Wählen Sie ein Volk, dann erscheinen im Feld unten links die entsprechenden Informationen zu dem Volk.

Abschnitt 9

Kampfeinheiten

Spieldatenbuch

Einheiten

Einheiten sind das wichtigste Element aller Kampfkräfte bei "Age of Wonders". Die Helden sind zwar Ihre mächtigsten Verbündeten, aber der Großteil Ihrer Kräfte besteht fraglos aus Einheiten.

Einheiten erscheinen bei "Age of Wonders" in VIELEN Variationen. Eine Einheit kann vielerlei Rollen übernehmen: vom Reichweitenangreifer über die Nahkampftruppe bis hin zum Geistlichen. Viele Einheiten besitzen Spezialfähigkeiten, beispielsweise die Fähigkeit, den Gegner zu verzaubern, Trefferpunkte zu regenerieren oder eine Einheit aufzuhalten. Es erweist sich im allgemeinen als gute Idee, eine Gruppe aus gemischten Einheiten zu bilden.

All Ihre Einheiten weisen bestimmte Statistiken und Spezialfähigkeiten auf, die ihre Handlungen auf der globalen und der Gefechtskarte bestimmen. Sie können diese jederzeit aufrufen, indem Sie entweder auf der globalen oder der Gefechtskarte auf die Einheit klicken; daraufhin erscheint ein kleines Textfenster mit wichtigen Informationen über die Einheit. Wenn Sie entscheiden, welche Einheit bauen oder zaubern soll, dann beachten Sie bitte, daß höhere statistische Werte grundsätzlich besser sind. Es gibt sechs statistische Werte, die sowohl für Helden als auch für Einheiten zutreffen und sich auf beide ziemlich ähnlich auswirken. Abgesehen von diesen Hauptwerten haben die Einheiten verschiedene andere Fähigkeiten, wobei einige denen der Helden ähnlich sind, andere nur auf die Einheiten zutreffen. In Anhang 1 finden Sie eine Liste aller Einheiten der 12 Volksverbindungen.

Die sechs Hauptstatistiken

Angriff

Hier erfahren Sie, welche Chance Sie haben, daß Ihr Nahkampfangriff der gegnerischen Einheit wirklich schaden kann. Wenn Sie einen Angriff starten, dann errechnet der Computer auf der Grundlage des Angriffswerts der Einheit und des Verteidigungswerts des Gegners die Wahrscheinlichkeit eines Treffers. Ist der Angriff nicht erfolgreich, dann geschieht nichts. Ist der Angriff erfolgreich, dann gelangen Sie zur Schadensberechnung.

Eine höhere Zahl ist hier besser, aber das Spiel berechnet den Erfolg des Angriffs auf der Basis des Unterschieds zwischen dem Angriffswert des Angreifers und dem Verteidigungswert des Gegners, weshalb Sie die statistischen Werte Ihres Ziels vor dem Angriff überprüfen sollten, um sicherzustellen, daß seine Verteidigungswerte Ihre eigenen Angriffswerte nicht zu sehr übersteigen (ansonsten sind Ihre Trefferchancen äußerst gering).

Reichweitenangriffe, beispielsweise durch Bogenschützen oder Reichweitenzauber, haben ihre eigenen Angriffswerte, so daß Sie sich über die niedrige Nahkampffähigkeit Ihres Bogenschützen keine Sorgen machen müssen. Angriffswerte und andere Informationen im Zusammenhang mit Angriffen können per Rechtsklick auf die Fähigkeitsangabe des Reichweitenangriffs in der Fähigkeitsliste aufgerufen werden. Wählen Sie im taktischen Gefecht einen Reichweitenangriff, dann erscheint ein kleines Fenster über der Mini-Gefechtskarte oben rechts auf dem Bildschirm. Hier sehen Sie die Angriffs- und Schadensstatistiken des Reichweitenangriffs sowie die Art der Beschädigung und weitere wichtige Informationen.

Schaden

Am Schadenswert einer Einheit läßt sich ablesen, welchen Schaden die Einheit dem Gegner zufügen wird, wenn sie einen Angriff erfolgreich durchführt. Wird ein Gegner getroffen, dann errechnet der Computer den Schaden aus dem Schadenswert und dem Unterschied zwischen dem Angriffswert des Aggressors und dem Verteidigungswert des Gegners. Wenn eine Ihrer Einheiten mit niedrigem Angriffswert eine gegnerische Einheit mit hohem Verteidigungswert trifft, dann richtet sie weniger Schaden an, als das bei einer gegnerischen Einheit mit niedrigeren Verteidigungswerten der Fall wäre. Beachten Sie dies, wenn Sie sich für ein Angriffsziel entscheiden.

Wie die Angriffsstatistiken haben auch Reichweitenangriffe ihren eigenen Schadenswert.

Verteidigung

Wie bereits bemerkt, hat der Verteidigungswert Auswirkungen darauf, ob ein Gegner Ihre Einheit erfolgreich angreifen kann und wieviel Schaden der Gegner anrichtet, wenn er seinen Angriff erfolgreich zu Ende bringt. Im allgemeinen haben Einheiten mit höheren Verteidigungswerten bessere Überlebensaussichten als Einheiten mit geringeren Verteidigungswerten.

Gesundheit

Der Gesundheitswert bestimmt, wieviel Schaden eine Einheit erleiden kann, bevor sie stirbt und somit nicht mehr einsatzfähig ist. Je höher die Zahl, desto mehr Schaden kann die Einheit erdulden bzw. an mehr Gefechten kann sie teilnehmen, bevor sie stirbt. Einige Einheiten, z.B. Priester, und einige Zauber, z.B. das Gegenmittel, können Einheiten heilen und so während des Gefechts verlorene Trefferpunkte zurückgewinnen. Außerhalb des Gefechts erhalten alle Einheiten verlorene Trefferpunkte im Verlauf einiger Runden langsam zurück. Sie können Ihre Truppen auch in einer Stadt stationieren, wo sie sich schneller erholen.

Abschnitt 9 • Kampfeinheiten

Spieldiensthandbuch

76



Bewegung

Die Bewegungspunkte einer Einheit bestimmen, wie weit sie sich auf der globalen bzw. der Gefechtskarte fortbewegen kann. Normalerweise werden der Einheit für jedes Quadrat auf der globalen Karte (in offenem Gelände) 4 Bewegungspunkte abgezogen, aber das Gelände kann einen Einfluß auf die Punktzahl haben. Auf Straßen und verzauberten Straßen können sich Ihre Einheiten weiter bewegen, und es kostet sie weniger Bewegungspunkte. Wälder verringern die Geschwindigkeit Ihrer Einheiten, es sei denn, sie besitzen die Waldwesen-Fähigkeit, mit deren Hilfe sie Wälder mit der üblichen Bewegungsgeschwindigkeit durchkreuzen können. Hat eine Einheit die Bergsteigerfähigkeit (auch als Bergsteigerei bekannt), dann kann sie ohne weiteres über Berge gelangen, aber ist dies nicht der Fall, dann wird sie durch bergiges Gelände aufgehalten und muß einen Weg darum herum finden. Dasselbe gilt für Ozeane: Hat eine Einheit die Schwimmfähigkeit, dann kann sie Ozeane und Flüsse überqueren, wohingegen Einheiten ohne diese Fähigkeit einen Weg darum herum (oder ein Schiff) finden müssen.

Einige Einheiten können fliegen. Einheiten mit dieser Fähigkeit sind ziemlich geländeunabhängig, wobei zu beachten ist, daß hohe Berge ihre Bewegung etwas verlangsamen können.

Werden verschiedene Einheitentypen in einer Gruppe zusammengefügt, dann bestimmt der kleinste gemeinsame Nenner die Bewegungsgeschwindigkeit der ganzen Gruppe. Spielen Sie beispielsweise als Halbling, und Ihr Anführer wurde in Bergsteigerei und Waldwesen ausgebildet, hat einen Bewegungswert von 33 und befindet sich in einer Gruppe mit einem Halbling-Fechter mit einem Bewegungswert von 24 und einem Adlerreiter mit Flugfähigkeit und einem Bewegungswert von 40, dann wird Ihre Bewegung von dem Halbling-Fechter bestimmt. Das heißt: Der Halbling-Fechter hat einen Bewegungswert von 24, dies ist der kleinste gemeinsame Nenner, und der Rest der Gruppe ist somit auf den Wert 24 beschränkt. Der Halbling-Fechter kann außerdem nicht fliegen, genau wie Ihr Held, weshalb die ganze Gruppe nicht fliegen kann, und da der Halbling-Fechter auch keine Bergsteigereifähigkeit hat, kann Ihre Gruppe keine Berge überwinden. Sollten Sie doch einen Berg besteigen wollen, so müßten Sie den Halbling-Fechter zurücklassen, da Ihr Held die Bergsteigereifähigkeit hat, und der Große Adler über den Berg hinwegfliegen kann. Wollten Sie ein Gewässer überqueren, so könnte das nur der Große Adler tun.

Widerstand

Der Widerstandswert bestimmt, wie gut eine Einheit gegen Magie, Gift und andere Arten nicht-körperlicher Angriffe gewappnet ist. Ein hoher Widerstandswert hilft auch im Gefecht.

Abschnitt 10 Helden

Spieldatenhandbuch

Helden

Helden gehören zu den mächtigsten Figuren bei "Age of Wonders". Sie sind zwar zu Anfang nicht immer die stärksten Einheiten, weisen aber wesentlich weniger Einschränkungen als andere Einheiten auf, was das Erreichen von Levels angeht. Ein Held beginnt irgendwo zwischen Level 1 und Level 4 und steigt von dort aus auf, indem er auf verschiedene Arten Erfahrungen sammelt. Während ein Held Erfahrungen sammelt, kann der Spieler neue Fähigkeiten für ihn wählen, um u.a. seine Bewegungs- und Gefechtsaufwertungen zu fördern.

Zu Beginn einer Kampagne haben Sie normalerweise einen Anführer, gelegentlich auch einen Helden. Neue Helden tauchen auf zwei verschiedene Arten auf. Manchmal erscheint ein neuer Held plötzlich auf der Karte; dies ist zwar in hohem Maße willkürlich, geschieht aber häufig, nachdem Sie einige Taten vollbracht haben, die den Helden dazu inspiriert haben, sich Ihrer Sache anzuschließen. Nicht alle unabhängigen Helden sind Ihnen gegenüber freundlich gestimmt. Helden können auch durch den Zauber "Helden herbeirufen" angelockt werden.

Ihr Anführer ist ein Held. Daran sollten Sie stets denken, da er dieselben Vor- und Nachteile wie jeder andere Held hat, und andere Völker reagieren auf Ihren Anführer genauso, wie sie auf jeden anderen Helden desselben Volkes reagieren würden. Der wichtigste Unterschied besteht darin, daß er im Spiel der Anführer ist. Stirbt Ihr Anführer, dann ist das Spiel vorbei.



Wenn Sie zunächst auf Ihren Helden und dann auf sein Porträt rechts auf dem Bildschirm klicken, dann erscheint ein Fenster mit Informationen zu Ihrem Helden.

Auf diesem Bildschirm sehen Sie Ihren Helden, seine statistischen Charakteristika und Fähigkeiten, seinen Level und seine Erfahrungen (die weiter unten erklärt werden) und ein blaues Symbol, das die

Mana-Produktion ausweist. Die Mana-Produktion eines Helden wird folgendermaßen berechnet: Zauberanwendungslevel $\times 5 + 5$ für jeden angewendeten Zauber

Je höher der Zauberanwendungswert, desto mehr Mana besitzen Sie. Klicken Sie auf das Info-Register in diesem Fenster, dann erfahren Sie, welche magischen Sphären (auch als Magiesphären bekannt) Ihr Held hat. Darüber hinaus finden Sie hier Details zu Ihren Völkerbeziehungen mit dem Helden.

Wie im Abschnitt über die Magie (Seite 73) erklärt, können die magischen Sphären Ihres Helden das Spiel drastisch beeinflussen. Auch die Informationen zu seinen Völkerverbindungen können seine Rolle im Spiel bestimmen. Stammt ein Held beispielsweise aus demselben Volk wie Ihr Anführer, und Sie haben mit Ihrem eigenen Volk gute Beziehungen aufrechterhalten, dann besteht eine größere Chance, daß er sich Ihrem Volk anschließen wird. Stammt einer Ihrer Helden aus einem Volk, dem Sie den Krieg erklärt haben, dann sollten Sie ihn im Auge behalten, da er Sie hintergehen könnte.

Der dritte Teil des Fensters beschäftigt sich mit den Gegenständen. Im Gegenstandsfenster sehen Sie, welche Gegenstände Ihr Held hat und welche Gegenstände sich in der Nähe Ihres Helden befinden. Sie müssen nicht eigens jeden Zentimeter der Karte auf Gegenstände überprüfen, denn Sie können an einem Sack-Symbol erkennen, wo genau sie sich befinden. Gegenstände und ihre Verwendungszwecke werden weiter unten erklärt. (Siehe auch Abschnitt „Gegenstände“ weiter unten.)



Spieldatensammlung

80

Volk

Hier werden Sie über die Volkszugehörigkeit des Helden aufgeklärt. Ein Helden kann aus jedem der zwölf Völker in "Age of Wonders" stammen. Wenn Sie einen neuen Helden zum ersten Mal sehen, sollten Sie sofort überprüfen, welchem Volk er angehört, und wie Ihre Beziehungen zu diesem Volk sind. Abhängig von Ihren Beziehungen zu dem Volk des neuen Helden wird er Sie entweder angreifen oder sich Ihnen anschließen.



Jeder Helden hat einen Namen, einen Titel sowie die sechs Grundstatistiken, die auch Einheiten aufweisen (Siehe Seite 83 – Einheiten-Info), und vier zusätzliche statistische Werte sowie mehrere Fähigkeiten (sowohl gewählte als auch standardmäßige). Die vier zusätzlichen Statistiken sind:

Erfahrungen

Erfahrungswerte werden durch einen Zahlenwert angegeben, der die aktuellen Erfahrungen der Einheit widerspiegelt, und einen weiteren Wert, der darauf hinweist, wieviel Erfahrung die Einheit noch sammeln muß, um zum nächsten Level zu gelangen. Helden steigen nur langsam von Level zu Level auf. Sie können Erfahrungen sammeln, indem Sie an Gefechten teilnehmen - oder indem Sie ganz einfach einige Runden verstreichen lassen. Erfahrungen sind für einen richtigen Helden von größter Bedeutung.

Level

Der Levelwert eines Helden ist ein indirekter Hinweis auf seine Macht. Je höher der Levelwert eines Helden, desto mehr Fähigkeitspunkte kann dieser Helden für Fähigkeiten aufwenden. Auf diese Weise können Helden ihre Anführerposition, Sichtweite, Treffsicherheit und andere Fähigkeiten verbessern. Ein Helden kann bis zu Level 30 gelangen.

Geschlecht

Helden (wie auch Einheiten) haben ein bestimmtes Geschlecht. Einheiten können eines von drei Geschlechtern haben (männlich, weiblich und sächlich), Helden sind entweder männlich oder weiblich.

Gegenstände

Gegenstände werden von den Helden verwendet, um ihre Effizienz auf der globalen und der Gefechtskarte zu verbessern. Ein Gegenstand kann einem Helden zu neuen Fähigkeiten verhelfen und ihm bessere Verteidigungs- oder stärkere Angriffskräfte geben. Das Sammeln von Gegenständen für Ihre Helden ist daher von größter Bedeutung für ihren Erfolg und für ihre Stärke.

Sie können Gegenstände an verschiedenen Stellen der globalen Karte finden. Sie sind oft in Ruinen oder Zikkuraten verborgen, manchmal auch in dem Unterschlupf eines Ungeheuers. Darüber hinaus können sie einem von Ihnen getöteten Helden abgenommen werden.

Es gibt 6 verschiedene Arten von Gegenständen: Angriffs-, Verteidigungs-, Torsos, Kopfs, Rings und Verwendungsgegenstand. Im Idealfall führen Sie jeweils mindestens einen dieser Gegenstände an der richtigen Stelle mit sich.

Abschnitt 10 • Helden

81

Spieldatensammlung

82



Angriff

Zu den Angriffsgegenständen gehören z.B. das Schwert oder die Streitaxt. Sie werten entweder die Angriffsfähigkeit auf oder erhöhen den dem Gegner zugefügten Schaden – manchmal auch beides. Zudem verhelfen sie dem Helden zu neuen Fähigkeiten, z.B. Angriff oder Zauberenschlag. Alle Helden verfügen über Nahkampffähigkeiten.

Verteidigung

Schilde sind Verteidigungsgegenstände. Sie verbessern die Verteidigungsfähigkeit eines Helden, können aber auch zu seiner Widerstandskraft beitragen und ihm zu Spezialfähigkeiten verhelfen, die zu seinem Schutz beitragen, wie z.B. Feuerwiderstand oder Kältewiderstand.

Torso

Torsogegenstände erscheinen in zweierlei Form: Körperpanzer (Rüstung) und Deckmantel. Sie verbessern die Verteidigungs- und/oder Widerstandskräfte, können aber auch zu neuen Fähigkeiten verhelfen. Die Fähigkeiten, die durch Torsogegenstände erworben wurden, sind besser als jene, auf die mit Hilfe von Verteidigungsgegenständen zugegriffen wurde, da sie auch zu Bonusfähigkeiten wie Feuerimmunität oder Kälteimmunität (Unempfindlichkeit gegenüber Feuer oder Kälte) verhelfen können.

Kopf

Kopfgegenstände werden auf dem Kopf getragen, wie Kronen oder Helme. Sie geben dem Träger entweder verbesserte Sehfähigkeiten oder helfen bei seiner Verteidigung, wie z.B. Wahres Sehen oder Todesschutz.

Ring

Ringgegenstände bringen dem Helden entweder erhöhte statistische Werte oder verbesserte Fähigkeiten. Der Name des Rings deutet darauf hin, welche Fähigkeiten er innehat. Ringe bieten normalerweise nicht sowohl statistische Werte als auch verbesserte Fähigkeiten.

Verwendung

Verwendungsgegenstände bieten weder statistische Werte noch verbesserte Fähigkeiten. Sie werden während des Kampfes verwendet und verschaffen dem Helden spezielle Angriffe, die er ansonsten nicht hätte.

Abschnitt 11

Magie

Spieldatensammlung

Magie

Magie ist ein wichtiger Bestandteil von "Age of Wonders". Mit Hilfe Ihrer Anführer und der Zauber Ihrer Helden können Sie die Magie nutzen, um die Landschaft dramatisch zu verändern, phantastische Wesen herbeizurufen, die an Ihrer Seite kämpfen, gegnerische Einheiten mit vernichtenden Zaubern zu belegen u.s.w.

Es gibt sieben verschiedene magische Sphären bei "Age of Wonders", wobei jede ihre eigenen Zauber und Eigenschaften aufweist. Weiter unten finden Sie eine Auflistung aller Sphären mit einigen der wichtigsten Zauber.

Leben: Die Sphäre des Lebens, geboren aus den Kräften der Erschaffung und des Lichts, verschafft ihren Anhängern die Fähigkeit zu heilen und die Lebenden zu schützen und die Mächte des Bösen und des Todes abzuhalten.

Tod: Viele Anbeter der Sphäre des Todes sind verrohte und böswillige Wesen, die dem Tode näher sind als dem Leben. Die meisten Zauber in dieser Sphäre sind der Zerstörung des Lebens zugesetzt oder haben das Ziel, dem natürlichen Kreislauf des Lebens zu entkommen, indem der Zustand des Untotseins erreicht wird.

Erde: Die Sphäre der Erde ist subtil und doch machtvoll. Sie ist zwar nicht ganz so wirkungsvoll wie andere Sphären, aber diese Tatsache wird dadurch ausgeglichen, daß sie ihren Anhängern die Fähigkeit gibt, sich schnell fortzubewegen, mehr Ressourcen zu gewinnen und sogar den Boden um sie herum ihren Wünschen anzupassen.

Luft: Die ätherischste aller Sphären. Luftanbeter können Wetter und Klima bestimmen. Auf diese Weise beschleunigen sie die Fortbewegung oder rufen gewaltige Gewitter herbei, die den Gegner niederschmettern.

Feuer: Eine dramatische, mächtige Sphäre, die das Chaos der Natur widerspiegelt. Diese Kraft kann nicht ausschließlich als zerstörerisch betrachtet werden, spielt sie doch auch eine wichtige Rolle bei der Veränderung und Evolution der Erde. Die Feuersphäre ist auf Grund ihrer Offensivtendenz am besten für Gefechte geeignet.

Wasser: Die Wassersphäre ist eng mit dem Leben verbunden, denn das Wasser ist ein notwendiger Bestandteil allen Lebens. Darüber hinaus können die Anhänger der Wassersphäre die Gewalt über Gewässer und Dampf erhalten.

Zusätzlich sind noch zwei Arten der Magie zu nennen, die von jedem Anführer jeder Sphäre erlernt werden können.

Kosmos: Die Kosmossphäre beinhaltet allgemeine Zauber, die allen Magieanwendern zur Verfügung stehen, unabhängig davon, welchen Sphären sie zugehören.

Spezial: Die Spezialsphäre der Zauber bietet machtvolle Zauber, die Sie nicht erlernen können sondern durch Ihre Abenteuer entdecken müssen.

Unabhängig davon, auf welcher Seite Sie spielen, wird Ihr Anführer Ihre magischen Sphären bestimmen. Sie können entscheiden, wie viele Punkte Sie einer bestimmten Sphäre zuteilen wollen, wenn Sie beispielsweise die effektivste Magie anwenden möchten, oder auf alle verfügbaren Sphären zugreifen, um möglichst flexibel zu sein. Der Wirkungsgrad der Zauber, die Sie in einer Sphäre erforschen können, hängt davon ab, wie viele Punkte Sie dieser Sphäre zuteilen. Greifen Sie beispielsweise 3 Mal auf die Wassersphäre zu, dann können Sie Wasserzauber des Wirkungsgrads 1, 2, und 3 anwenden. Jede Sphäre ist allerdings einer anderen entgegengesetzt, d.h. wenn Sie Anhänger einer Sphäre sind, dann können Sie sich nicht gleichzeitig der entgegengesetzten Sphäre zuwenden.

Erde gegen Luft

Feuer gegen Wasser

Leben gegen Tod

Wie oft Sie sich einer Sphäre zuwenden können, hängt vom jeweiligen Szenario ab. Allgemein gilt: Je größer die Szenariokarte, desto öfter kann der Anführer auf die Sphäre zugreifen. Bei der Einzelspielerkampagne wächst die Anzahl der Sphären, auf die der Anführer zugreifen kann, im Spielverlauf kontinuierlich an.

Abschnitt n • Magie

Spieldatenhandbuch

86

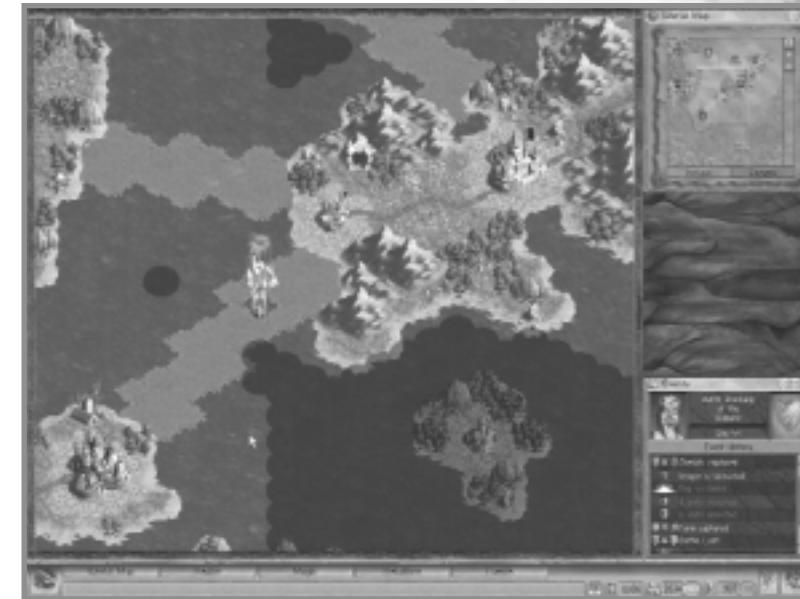


Zauberarten

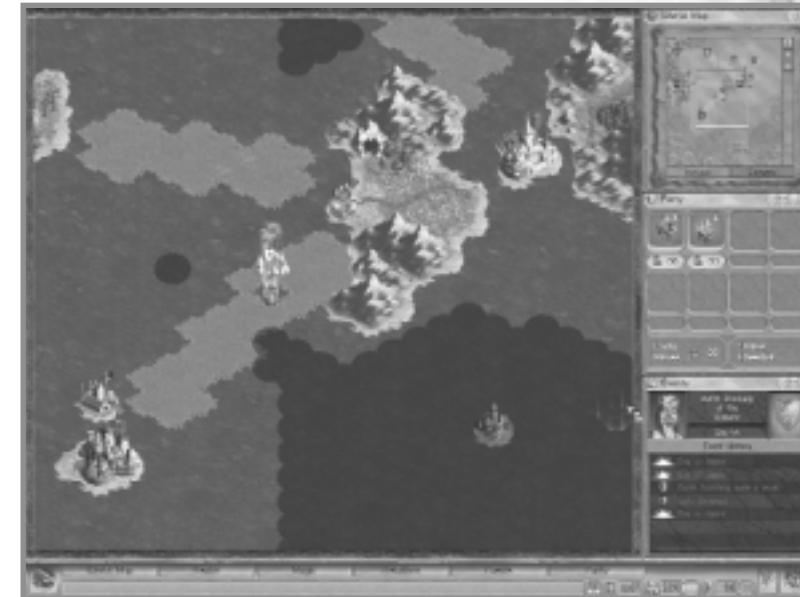
Es stehen einige verschiedene Magiearten zur Verfügung, die Sie im gesamten Spielverlauf verwenden werden. Grundkenntnisse dieser Magiearten sind für Ihren Erfolg entscheidend!

Globale Zauber: Zauber im Global-Abschnitt Ihres Zauberbuchs können nur auf der globalen Karte ausgesprochen werden. Eine Vielzahl von globalen Zaubern steht zur Verfügung: von schwächeren Formeln, die Ihnen Informationen zu Ihrem Reich bieten, über Zauber, die magische Wesen Ihrem Willen unterwerfen, bis hin zur gewaltigen Angriffsmagie, die ganze Städte in Schutt und Asche versetzen kann. Globale Zauber werden in drei Unterabschnitte unterteilt:

Verzauberungen: Die meisten (aber nicht alle) Zauber, die permanente (d.h. rundenübergreifende) Auswirkungen haben, sind Verzauberungen. Für Verzauberungen muß in jeder Runde Mana aufgewendet werden, um ihre Wirkung aufrechtzuerhalten. Wenn Sie nicht in jeder Runde genug Mana aufbieten können, um Ihre Verzauberungen aufrechtzuerhalten, dann gerät Ihr Mana-Konto ins Minus, und Sie verlieren während jeder Runde Mana, statt mehr davon anzusammeln. Sind Ihre Mana-Reserven zur Neige gegangen, dann verlieren Ihre Verzauberungen ihre



"Diese Bilder wurden vor und nach der Anwendung der Überschwemmung, einem mächtigen Wasserzauber, aufgenommen. Globalverzauberungen wie diese können den Verlauf des Spiels radikal verändern."



87



Abschnitt n • Magie

Spieldatensammlung

88

Wirkung, bis Ihre Mana-Produktion wieder in den grünen Bereich gelangen. Ist Ihr Mana-Einkommen im Minus, dann sollten Sie u.U. der Mana-Produktion vor der Forschung den Vorzug geben (siehe "Magie-Management" weiter unten). Möchten Sie eine Verzauberung rückgängig machen, so verwenden Sie das Magiemenu auf der globalen Karte. Die Verzauberungen, die auf die gesamte Karte zutreffen, erscheinen unter dem Register "Global", während die Verzauberungen, die nur in einem kleinen Gebiet zum Tragen kommen (z.B. einer Stadt) unter dem Register "Zauber" zu finden sind.

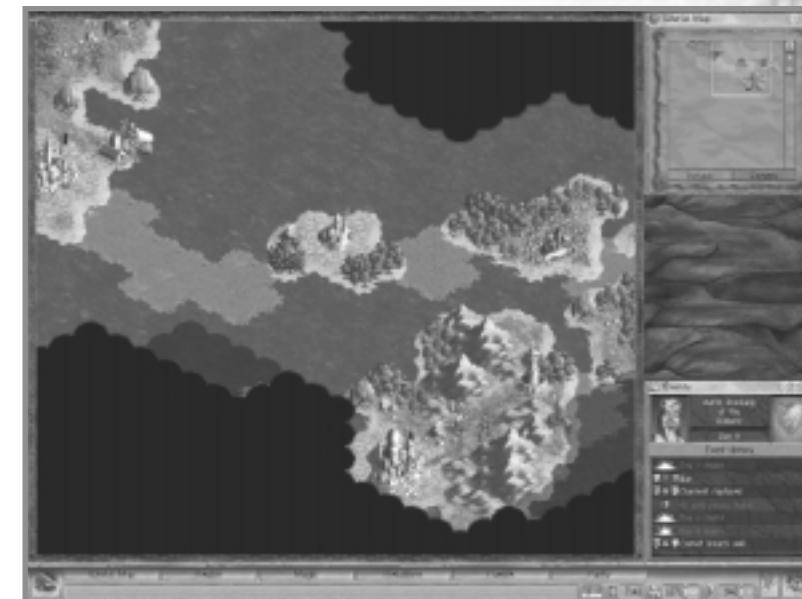
Beschwörung: Beschwörungszauber unterwerfen die magische Energie bestimmter exotischer Wesen Ihrem Willen, so daß Sie sie auf der globalen und der Gefechtskarte kontrollieren können. Wie bei den Verzauberungen wird Ihnen für jede Runde eine bestimmte Menge Mana abgezogen, sobald Sie den Beschwörungszauber angewendet haben, bis die Kreatur stirbt oder Sie sich entschließen, den Zauber zurückzunehmen (Hinweis: Wenn Sie eine Kreatur verstoßen, wird sie dennoch weiterhin Mana ver-



"Mit Hilfe der Beschwörungszauber können Sie ganze Armeen herbeirufen, und zwar in einem Bruchteil der Zeit, die nötig wäre, um dieselbe Zahl an Einheiten aufzubauen. Allerdings können die Mana-Kosten sich als Hindernis erweisen, denn diese Ressource ist normalerweise in geringeren Mengen vorhanden als Gold."

brauchen). Wird ein solches Wesen herbeigerufen, dann gelangt es in denselben Stapel wie der Beschwörer. Ist im Stapel des Beschwörers nicht genug Platz, dann wird im nächsten verfügbaren Hexfeld ein neuer Stapel erstellt. Sie können einen Beschwörungszauber rückgängig machen, indem Sie das Register "Zauber" im Magiemenu wählen und dann zunächst auf einen Zauber und anschließend auf die Schaltfläche "Entfernen" klicken.

Sofortzauber: Sofortzauber, die auf der globalen Karte angewendet werden, kosten (im Gegensatz zu Beschwörungen und Verzauberungen) nicht in jeder Runde Mana. Sie haben im allgemeinen nur einen kurzfristigen Effekt, wie z.B. das Vogelauge, das zwar beim Anwenden einen großen Bereich der Karte freilegt, aber keine langfristige Auswirkung auf das Spiel hat. Einige wenige Sofortzauber können das Spiel jedoch auf Dauer beeinflussen, z.B. der „Heilige Wälder“-Zauber, der eine BaumbARRIERE wachsen lässt, die dann bestehen bleibt, aber keine weiteren Mana-Kosten bedeutet.



"Mit dem Zauber „Wasser gefrieren“ gelang es Gurth Ironfang, vorher unpassierbare Gewässer schnell zu überwinden. Dies ist ein Beispiel für einen globalen Sofortzauber; zwar bleiben die Gewässer gefroren, aber es wird in den folgenden Runden kein Mana mehr abgezogen."

Abschnitt n • Magie

89

Spieldatensammlung

90



"Der Zauberer versucht den Goblin-Speerwerfer während des Gefechts mit dem Eissplitterzauber zu treffen. Leider hat sich der Speerschleuderer hinter eine Mauer gestellt, die den Zauber abhalten wird. Ein kluger Anführer würde den Zauber in dieser Situation rückgängig machen und eine andere Handlung wählen. Weitere Informationen zur Anwendung von Zaubern im Gefecht finden Sie im Abschnitt zur Reichweitenhandlung im Gefechtskapitel."

Einheitenzauber: Einheitenzauber werden – wie der Name schon sagt – auf Ihre Einheiten angewendet und führen zu vorübergehenden oder permanenten Aufwertungen. Die meisten Einheitenzauber verschaffen dem Empfänger erhöhte Kampf- oder Bewegungsfähigkeiten, andere haben etwas ausgefallenere Auswirkungen. Einheitenzauber können immer auf der globalen Karte ausgesprochen werden, und die meisten (aber nicht alle) können auch während eines Gefechts angewendet werden. Diese werden in zwei verschiedene Untergruppen aufgeteilt:

Verzauberungen: Wie die globalen Verzauberungen bedeuten auch die Einheitenverzauberungen eine permanente Aufwertung Ihrer Einheit, die in jeder Runde eine bestimmte Menge Mana kostet. Diese Zauber sind im allgemeinen günstiger als die Globalverzauberungen, da sie nur auf eine Einheit abzielen und nicht auf das gesamte Schlachtfeld. Möchten Sie eine Einheitenverzauberung rückgängig machen, öffnen Sie das Magiemenu, und wählen Sie das Register "Zauber"; der Zauber und sein Ziel sind darunter aufgelistet. Wählen Sie den Zauber, und klicken Sie auf "Entfernen", um den Zauber rückgängig zu machen.

Sofortzauber: Sofortzauber für Einheiten sind den Globalzaubern ähnlich. Sie haben eine unmittelbare Wirkung, die nicht rundenabhängig ist (d.h. nicht über mehrere Runden andauert), sondern nur einmal zum Tragen kommt (und somit auch nur eine Mana-„Zahlung“ nötig macht.)

Gefechtszauber: Gefechtszauber können nur während des Gefechts angewendet werden. Es handelt sich normalerweise um offensive Zauber, die Ihrem Gegner schaden. Einige der Gefechtszauber haben jedoch weniger offensichtliche Effekte, z.B. die Wiederbelebung toter Einheiten oder die Verlangsamung der Gegnerbewegung auf dem Schlachtfeld. Um diese Zauber anwenden zu können, benötigen Sie einen Anführer oder Helden mit der entsprechenden Fähigkeit.

Zauber anwenden

Um einen Zauber anzuwenden, klicken Sie auf den Helden oder Anführer, der den Zauber anwenden soll. Klicken Sie im Gruppenfenster auf das Symbol des Helden. Daraufhin erscheint ein weiteres Fenster mit den Fähigkeiten des Helden. Klicken Sie auf „Zauber anwenden“. Nun erscheint Ihr Zauberbuch. Blättern Sie die Seiten um, wählen Sie den gewünschten Zauber, und wenden Sie ihn an, indem Sie darauf klicken. Einige Zauber brauchen länger als eine Runde, um in Kraft zu treten. Dies hängt davon ab, wie schwierig sie sind und wie es um den aktuellen Leitfaktor Ihres Beschwörers bestellt ist. Wenn Sie sich entschließen, den Zauber auszusprechen, dann können Sie auf der globalen Karte keine weiteren Zauber



91

Abschnitt n • Magie

Spieldatensammlung

mehr anwenden, bis der erste in Kraft getreten ist. Sie müssen im Auge behalten, wie viele Runden der Zauber benötigt, und wenn er vervoll-



ständig ist, können Sie das Zauberbuch Ihres Helden wieder öffnen und auf einen anderen Zauber klicken, um ihn anzuwenden.

Wenn Sie einen Zauber anwenden, dann haben Sie normalerweise auf der globalen Karte bereits ein Ziel für ihn ausgewählt. Zauber, die einen kleinen Bereich in seiner Gesamtheit betreffen, weisen sowohl einen Ziel-Cursor als auch einen kleinen roten Wirkungsradius auf, so daß Sie sich schon vorher entscheiden können, wo Ihr Zauber am wirkungsvollsten eingesetzt werden kann. Einige Zauber brauchen als Ziel eine einzelne Einheit. Klicken Sie in diesem Fall auf den Stapel der Einheit auf der globalen Karte, und wählen Sie sie aus.

Der Vorgang entspricht in etwa dem des Anwendens von Zaubern im Gefecht. Möchten Sie einen Gefechtszauber anwenden, dann wählen Sie zunächst durch Linksklick einen Helden oder Anführer. Daraufhin erscheint das Informationsfenster mit der Liste der Fähigkeiten des Helden. Klicken Sie auf „Zaubern“, und das Zauberbuch erscheint. Wählen Sie den gewünschten Gefechts- oder Einheitenzauber, ein Ziel (so nötig), und klicken Sie erneut - der Zauber tritt sofort in Kraft.

Magic-Management

Die „Magie“-Schaltfläche in der Reihe von Schaltflächen am unteren Bildschirmrand bietet Ihnen Zugriff auf Ihren Hauptbildschirm für die Veränderung der Magie-Einstellungen. Klicken Sie auf die Schaltfläche, so erscheint ein kleines Menü von Magie-Optionen. Hier finden Sie vier Register:

Haupt: Hier sehen Sie Ihren aktuellen Kraftzustand und finden heraus, welchen Zauber Sie im Augenblick erforschen. Klicken Sie auf die Schaltflächen unterhalb der beiden Optionen, um Ihre Kraftstruktur zu verändern, oder wählen Sie einen neuen Zauber zur Erforschung.

Zauber: Dieses Register bietet Ihnen Einblick in die derzeit aktiven Zauber, die in jeder Runde Mana verbrauchen, z.B. Beschwörungszauber und Einheitenverzauberungen. Möchten Sie Ihre Mana-Vorräte aufstocken, oder finden Sie heraus, daß der Zauber keinen Nutzen mehr hat, dann markieren Sie ihn, und betätigen Sie die „Entfernen“-Schaltfläche, um den Zauber rückgängig zu machen.



Abschnitt 11 • Magie

Spieldatensammlung



"Wenn Sie mit der Erforschung eines Zaubers beginnen, dann erscheint dieser Bildschirm mit dem derzeit erforschten Zauber und Informationen zu Ihrem Anführer. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Forschung", um mit der Erforschung eines anderen Zaubers zu beginnen."



Hier suchen Sie den nächsten Spruch zum Erforschen aus. Neben den Zauberspruchkosten steht wie viele Runden es dauert bis der Spruch erforscht ist. Klicken Sie einfach den gewünschten Spruch an und Ihr Anführer wird sofort mit der Erforschung beginnen.

Global: Dieses Register zeigt die derzeit aktiven Globalverzauberungen und ihre Besitzer. Auch hier können Sie die "Entfernen"-Schaltfläche verwenden, um Globalverzauberungen rückgängig zu machen, die nicht mehr von Nutzen sind.

Kraft: Hier finden Sie all Ihre aktuellen Kraftquellen der Helden, Knoten und Anführer.

Mana/Forschung

Um die Magie wirkungsvoll einzusetzen, benötigen Sie sowohl Mana als auch Forschungsaktivitäten. Mana ist dem Gold nicht unähnlich; allerdings wird es angewendet, um Zauber auszusprechen. Zauber bringen je nach Grad der Wirkung unterschiedliche Mana-Aufwendungen mit sich; stärkere Zauber sind dementsprechend teurer. Je nach Ihrer magischen Kraft erhalten Sie in jeder Runde eine bestimmte Anzahl von Manakristallen.

Ihre Forschungsfähigkeit wird zur Erforschung neuer Zauber benötigt. Sie können jeweils einen Zauber erforschen. Das Erforschen von Zaubern höherer Qualität dauert im allgemeinen länger als das schwächerer Zauber. Erhöhen Sie die Forschungszuteilung Ihrer magischen Kraft, dann können Sie Zauber schneller erforschen, aber Ihr Manakristalleinkommen wird verringert.



Spieldatenhandbuch

96



Magische Kraft

Die magische Kraft bestimmt sowohl Ihre Forschung als auch Ihr Manakristalleinkommen. Kraft wird durch zauberanwendende Helden und alle Anführer mit der folgenden Rate produziert: 5 Mana pro Runde + 5 Mal der Zauberfähigkeitsgrad des Helden. Es gibt vier Grade der Zauberfähigkeit, die Sie erreichen, wenn Ihre Figuren im Spiel aufsteigen.

Kraftknoten produzieren Mana. Für jede Magiesphäre (außer der kosmischen Sphäre) steht ein Beherrschungszauber zur Verfügung. Eine der Nebenwirkungen des Beherrschungszaubers ist, daß seine Anwendung eine mächtige Kreatur herbeiruft, die zu dieser magischen Sphäre gehört. Dieses Geschöpf erscheint bei jedem Kraftknoten, der zu der Sphäre dieses Zaubers gehört (Beherrscher der Luft rufen an jedem Feuerknoten Feuerelementargeister herbei). Die Kreatur untersteht der Kontrolle des Besitzers des Knoten.

Kosmischer Knoten: Dieser Knoten verschafft seinem Besitzer pro Runde 10 Kraftpunkte, und zwar unabhängig davon, welchen Sphären dieser zugehört.

Beachten Sie, daß Ihr Manakristalleinkommen verringert wird, wenn Sie einen Zauber mit Erhaltungskosten anwenden. Zauber mit Erhaltungskosten benötigen pro Runde eine bestimmte Menge Mana, um wirksam zu bleiben. Denken Sie daran, wenn Sie Ihre magische Kraft einsetzen.

Zauberfähigkeit

Ihr Anführer und Ihre Helden mit Zauberfähigkeit können Magie anwenden, um Ihrer Sache zu dienen. Ihr Anführer und alle Helden, die Zauber anwenden können, beziehen diese aus demselben Zauberbuch. Erhöhen Sie diese Fähigkeit, dann erhalten Sie mit jeder Runde mehr magische Kraft, und Sie bestimmen darüber hinaus, wieviel Mana der Anführer/Held in jeder Runde einsetzen kann.

Mana-Verbrauch (Punkte)

Diese Option bestimmt die Menge der Manakristalle, die ein Held/Anführer pro Runde verwenden kann. Dies gilt sowohl während als auch außerhalb des Gefechts, d.h. wenn Sie vor Zauber anwenden, dann keine Gefechtszauber zur Ihre zauberanwendende mehr kostet, als Ihnen an dann werden die Kosten über bis der Zauber in Kraft Einheiten können Ihre 10x zum Einsatz bringen.



einem Kampf einen „teuren“ kann es passieren, daß Ihnen Verfügung stehen. Verwendet Einheit einen Zauber, der Mana zur Verfügung steht, mehrere Runden verteilt, treten kann. Zaubernde Zauberfähigkeiten pro Runde

Abschnitt 12

Die Völker

Spieldatensammlung

Die Völker in "Age of Wonders"

Der Schauplatz für "Age of Wonders" ist zum größten Teil durch die Fantasy-Völker beeinflußt, die in der Spielwelt leben. In allen Spielmodi geht es darum, das Hauptvolk unter Ihrer Kontrolle zusammen mit seinen Verbündeten strategisch einzusetzen, um alle Gegner auf der Karte zu besiegen. Mit insgesamt 12 Völkern im Spiel, von denen jedes unterschiedliche Hintergründe und Neigungen besitzt, existiert die Möglichkeit einer fast unbegrenzten Zahl von einzigartigen Szenarios, Strategien und Interaktionen. Im Folgenden finden Sie eine kurze Beschreibung aller Völker in "Age of Wonders".

"Age of Wonders" teilt die 12 Völker in drei Kategorien ein: Gut, Neutral und Böse. Die Interaktion zwischen diesen drei Parteien spielt eine sehr wichtige Rolle bei Ihrer Entscheidung, welche Seite Sie wählen. Zum Beispiel: Anfänglich vertragen Sie sich mit den Völkern, die zur gleichen Partei wie Sie gehören, und Sie können diese gewöhnlich dazu bringen, sich Ihnen anzuschließen - vorausgesetzt, Sie haben genügend Gold in Ihren Truhen.

Sie können auch Völker gegnerischer Parteien auf Ihre Seite bringen, indem Sie die diplomatischen Beziehungen zu Ihnen verbessern. Dies erreichen Sie entweder dadurch, daß Sie genügend Ihrer eigenen Städte in das Gebiet dieses Volks verlegen oder indem Sie dem Volk hilfreich zur Seite stehen. Sie helfen einem anderen Volk beispielsweise dadurch, daß Sie seine Farmen fruchtbar machen oder daß Sie genug seiner Feinde eliminieren. Haben Sie zum Beispiel die Seite der Menschen übernommen und wollen sich mit den Dunkel Elfen verbünden, kann es Ihrer Sache nur helfen, wenn Sie eine Menge Elfen aus dem Weg räumen. Während es für ein neutrales Volk kein Problem ist, sich entweder mit einem guten oder bösen Volk zu verbünden, kann es für ein böses Volk eher schwierig werden, sich einem guten Volk anzuschließen. Das kann die ganze Sache für einen neutralen Spieler wesentlich vereinfachen, denn er kann sich immer mit der stärkeren Partei verbünden.



Die Elfen



Allgemein: Elfen sind ein schlankes, zerbrechlich erscheinendes Volk, das gewöhnlich tief im Wald lebt. Ihr auffälligstes körperliches Merkmal sind ihre spitzen Ohren. Abgesehen von den Ohren und schmalen Gesichtern ähneln Elfen den Menschen. Sie sind zwar etwas dünner, doch ihre muskulösen Körper verleihen ihnen große Beweglichkeit und Geschwindigkeit. Elfen sind unsterblich und können nur gewaltsam getötet werden. Die meisten entscheiden sich jedoch in sehr hohem Alter dafür, zur Insel des Letzten Lebewohls zu segeln und die mystische Insel Immerdar zu suchen.

Gesellschaft: Elfen leben in Wäldern, in denen sie sich mit der natürlichen Schönheit ihrer Umgebung verbunden fühlen. Aufgrund ihrer Unsterblichkeit sind Elfen - im Gegensatz zu Zwergen und Menschen - nie in Eile und haben nur geringes Interesse an kurzlebigen Gewinnen. Elfen genießen die feineren Aspekte des Lebens, darunter Kunst und Musik, und die meisten üben sich in Tätigkeiten, die nichts mit dem von ihnen gewählten Weg zu tun haben. Elfen schätzen Freiheit und Liebe über alles. Sie erkennen nur die wenigen Lords an, die sich diesen Titel bewiesenermaßen verdient haben.

Gefecht: Elfen tun sich in vielen Bereichen hervor - Nahkampf, Bogenschießen, Magie und Tarnung - all dies macht sie zu einem Volk, das nur schwierig besiegt werden kann. Infanterie und Kavallerie der Elfen sind etwas schwächer, was körperliche Stärke angeht, und verlassen sich eher auf Geschick als auf rohe Gewalt. Sie sind vorsichtige Krieger, schnell, doch etwas zerbrechlich. Darum planen sie ihre Angriffe sorgfältig. Die Unterstützung durch ihre guten Verbündeten und Waldwesen trägt außerdem dazu bei, daß Elfen in Kriegszeiten ernstzunehmende Gegner darstellen.

Abschnitt 12 • Die Völker

Spieldatensammlung

100



Die Zwerge



Allgemein: Zwerge sind kleine, gedrungene Humanoide, die für ihren Fleiß und ihre Unermüdblichkeit im Kampf bekannt sind. Sie leben gewöhnlich in prächtigen unterirdischen Städten unter Bergen, können sich jedoch fast jedem Klima anpassen. Zwerge empfinden tiefen Respekt für die Erde und die Felsen, solide Dinge, die die Zeiten überdauern.

Gesellschaft: Fast alle Zwerge sind Krieger, Erfinder oder harte Arbeiter. Zwerge besitzen eine sehr strenge Arbeitsmoral und halten nichts von Muße und Zeitverschwendungen. Sie sind außerdem ein familienorientiertes Volk, und es ist nicht ungewöhnlich für sie, daß Berufe und Unternehmen von Generation zu Generation weitergereicht werden. Obwohl sie bereitwillig mit anderen guten und manchmal auch neutralen Völkern zusammenarbeiten, pflegen Zwerge auf diejenigen herabzusehen, die nicht genauso hart arbeiten wie sie selbst und zu viel Zeit mit Vergnügungen verschwenden.

Gefecht: Zwerge gehören zu den grimmigsten Kriegern aller Länder. Sie ziehen einen guten Nahkampf dem Einsatz von Magie und Schleuderwaffen vor, doch das hält sie nicht davon ab, gut befestigte, mit Bogenschützen und Bombern ausgestattete Städte zu belagern. Obwohl sie Taktiken wenig schätzen, ist bekannt, daß sie von unterirdischen Höhlen aus und über Berge hinweg angreifen, um das Überraschungsmoment zu nutzen.



Die Halblinge



Allgemein: Halblinge sind ein kleines, friedliches Menschenvolk. Sie sind gesellig und freundlich, führen ein idyllisches Leben und legen Wert auf Bequemlichkeit. Halblinge unternehmen so gut wie nie Abenteuer, denn solche Unternehmungen führen häufig dazu, daß man zu spät zum Abendessen kommt.

Gesellschaft: Die Gesellschaft der Halblinge ist durch Harmonie und Frieden geprägt. Dörfer können aus nur zwei oder drei Familien bestehen. Sie leben von der Landwirtschaft und dem Handel mit den nächsten Nachbarn, wie den Elfen und Zwergen. Selbst im hohen Alter schaffen es Halblinge, fröhlich und produktiv zu bleiben. Sie arbeiten hart, doch Arbeit wird nur selten zu ihrem Lebenszweck.

Gefecht: Obwohl Krieg brutal ist, nehmen Halblinge ihn gewöhnlich nicht allzu ernst. Sie bewältigen ihn, indem sie Geschichten erzählen oder sich in Gedanken an angenehmere Dinge zurückziehen, wenn sie nicht kämpfen. Trotz alledem sind Halblinge gute Krieger, da sie ihre Behendigkeit und geringe Größe nutzen können, um ihren Gegnern zu entkommen, und in die Offensive gehen, wenn sie eine Schwäche in der gegnerischen Verteidigung ausmachen. Halblinge sind in Kriegszeiten sehr kreativ und setzen Verbündete wie Satyrn, Zentauren, Große Adler und Einzelgänger ein, um an ihrer Seite zu kämpfen.



Abschnitt 12 • Die Völker

101



Spieldatensammlung

102

Die Hünnen



Allgemein: Die Hünnen sind große, blaßhäutige Wesen, von denen man sagt, daß sie aus dem Himmel auf die Erde herabgekommen sind. Die meisten sind größer als durchschnittliche Menschen, besitzen jedoch weniger individuelle Abweichungen im Aussehen. Hünne geben sich ernsthaft und haben anscheinend nur wenig Humor. Sie werden von den Guten hoch geschätzt, von vielen neutralen oder bösen Völkern jedoch mit Argwohn und Mißtrauen betrachtet.

Gesellschaft: Die Gesellschaft der Hünnen basiert auf dem Fundament strenger Ordnung und Reinheit. Sie nehmen nur an wenigen Formen der Unterhaltung teil und schätzen friedvolle Entspannung höher als irdische Vergnügungen. Im allgemeinen wird angenommen, daß die Hünnen den Großteil ihrer Zeit damit verbringen, die Welt vor dem Bösen zu schützen, vor allem vor den Untoten. Allerdings trifft man sie nur selten außerhalb des Schlachtfelds, daher wissen die anderen Völker nur wenig über sie.

Gefecht: Die Hünnen sind von Natur aus ein magisches Volk und verlassen sich im Gefecht hauptsächlich auf ihre übernatürlichen Fähigkeiten. Am besten kämpfen sie gegen ihre Erzfeinde, die Untoten, sie schlagen sich aber auch gegen die meisten anderen Völker recht gut. Mit Hilfe der Walküren, der Heiligen Rächer, der Titanen und Astras sind die Hünnen in der Lage, sich zu behaupten und ihren Kampf gegen die mächtigen Streitkräfte des Bösen fortzusetzen.



Die Azrak



Allgemein: Die Azrak sind ein aggressives Wüstenvolk. Sie ähneln den Menschen in vielerlei Hinsicht. Sie rasieren gewöhnlich ihr ohnehin nur spärliches Körperhaar. Azrak tragen nur das Nötigste an Kleidung und verachten schwere Rüstungen. Ihr religiöser Eifer macht sie besonders angriffslustig und fanatisch.

Gesellschaft: Die Azrak-Gesellschaft wird durch strenge religiöse und gesellschaftliche Konformität geprägt. Ungehorsam gegenüber Vorgesetzten wird nicht geduldet und hart bestraft. Azrak sind der Überzeugung, daß ihr allmächtiger Gott Yaka den sozialen Status jedes Angehörigen ihres Volks bestimmt. Dennoch ist großer Respekt vor jedem anderen Azrak ein entscheidendes Merkmal der Azrak-Gesellschaft.

Azrak sind auf der Hut vor den meisten Völkern und verbünden sich nur mit anderen neutralen Völkern, außer sie werden durch wirklich schwierige Umstände dazu gezwungen, ihr Vertrauen auf andere auszuweiten. Gewöhnlich verkehren sie noch nicht einmal mit ihren Verbündeten, da in den Augen Yakas alle anderen Völker minderwertig sind. Azrak verachten die Vorstellung von Gut und Böse und sind bereit, jeden zu bekriegen, der ihren religiösen Überzeugungen oder Zielen im Weg steht.

Gefecht: Azrak sind furchtlos im Gefecht, da sie glauben, die Unsterblichkeit zu erhalten, wenn sie im Kampf für ihren Gott sterben. Sie sind jederzeit bereit, ihr Leben für ihren König oder Gott zu opfern. Im Gefecht übernehmen Azrak meistens die Offensive und greifen unermüdlich an. Aufgrund ihrer angeborenen Zähigkeit, die durch das harte Leben in der Wüste hervorgebracht wird, sind sie von Natur aus gute Kämpfer. Ihre Verachtung für jegliche Art von Rüstung macht sie jedoch in gewisser Weise verwundbar. Die übliche Azrak-Taktik besteht größtenteils darin, daß sie ihre Gegner mit roher Gewalt und geballter Magie überrennen; sie verwenden nur selten Tarntaktiken.

Abschnitt 12 • Die Völker

103

Spieldatensammlung

104



Die Frostlinge



Allgemein: Frostlinge sind ein Volk kleiner, nomadischer Humanoiden, das in den kalten nördlichen Gebieten lebt. Sie sollen entfernte Verwandte der Kobolde sein. Frostlinge haben einen grauen Teint und große, glänzende, dunkelblaue Augen. Ihre Kleidung ist schlicht und häufig aufgrund der bitterkalten Winde und Eisstürme verwittert. Wegen ihrer natürlichen Widerstandskraft gegenüber der Kälte brauchen Frostlinge allerdings auch nur wenig Schutz vor den Elementen des Winters.

Gesellschaft: Die Gesellschaft der Frostlinge ist durch harte Arbeit und Kampf geprägt. Aufgrund der harschen Umwelt- und Wetterbedingungen, unter denen sie leben, müssen sich Frostlinge zum bloßen Überleben auf die Kooperation und Unterstützung ihrer Mitwesen in den Städten und Nachbargemeinschaften verlassen. Als Nomadenvolk ziehen sie häufig gen Süden, in gemäßigtere Klimazonen, wenn das Wetter unerträglich wird. Wenn Frostlinge Zuflucht vor extrem harten Wetterbedingungen brauchen, formen sie häufig Stoßtruppen und erobern Städte in der Nähe.

Gefecht: Frostlinge sind ein verwegenes Volk, aber nicht für ihre herausragenden Kampffähigkeiten bekannt. Dennoch werden sie auf dem Schlachtfeld gefürchtet, und zwar wegen der Verbündeten, die sie aus dem Norden mitbringen, darunter Mörderpinguine, Yetis, Frostköniginnen und Eisdrahten. Frostlinge verlassen sich auf Kampfgeschick, Magie und schiere zahlenmäßige Stärke, um ihre Feinde zu überwältigen. In ihrem Heimatgebiet verwenden sie ein breiteres Spektrum an Taktiken. Daher macht ihre Fähigkeit, ihr Heimterritorium zu vergrößern, sie noch gefährlicher.

Die Menschen



Allgemein: Das zahlenmäßig stärkste Volk des Landes sind die Menschen. Menschen sind das jüngste Volk und befinden sich erst seit wenigen Jahrhunderten zusammen mit den anderen alten Völkern im Land. Trotzdem haben sich Menschen über das ganze Land ausbreitet und unterschiedliche Erscheinungsbilder und Charaktermerkmale entwickelt. Ihre Anpassungsfähigkeit erlaubt es ihnen, in beinahe jeder Klimazone zu leben.

Gesellschaft: Aufgrund ihrer kurzen Lebensspanne streben Menschen danach, ihre Ziele so schnell wie möglich zu erreichen. Ihre Städte sind überall aus dem Boden geschossen und bedecken weite Landstriche. Die Herrscher der Menschen erheben Anspruch auf riesige Reiche und sind der Überzeugung, es sei ihre Bestimmung, die gesamte Welt zu beherrschen. Dieses robuste Volk kann sich an jedes Klima anpassen und selbst unter der Erde leben. Menschen scheinen in der letzten Zeit unglaubliche Fortschritte in der Technik zu machen, was ihre Ausbreitung über das Land beschleunigt.

Gefecht: Es ist bekannt, daß Menschen ein breites Spektrum an Gefechtstaktiken gegen andere Völker eingesetzt haben, abhängig vom jeweiligen Feind. Menschen sind nur durchschnittliche Krieger, Geistliche, Bogenschützen und Kavalleristen. Ritter auf Pferden bilden eine mächtige Verstärkung der Kavallerie, und oft werden Scharlatane bei Überraschungsangriffen und zur Reichweitenunterstützung eingesetzt. Die bevorzugte Waffe aller menschlichen Krieger ist das Langschwert. Wenn sie vorhanden sind, können menschliche Musketiere für entscheidende Vorteile bei der Belagerung von Städten und Reichweitenangriffen sorgen.



105

Abschnitt 12 • Die Völker

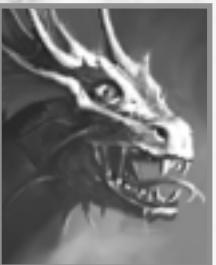


Spieldatensammlung

106



Die Echsenmänner



Allgemein: Die Echsenmänner sind ein wildes Volk reptilienhafter Humanoiden. Sie sind von Schuppen bedeckt und variieren farblich von Dunkelgrün bis zu einem helleren Braungrün. Echsenmänner leben bevorzugt in der Nähe großer Gewässer oder Sümpfe, können jedoch in fast jeder Klimazone gedeihen, außer dem kalten Norden.

Gesellschaft: Die Gesellschaft der Echsenmänner ist fast ausschließlich von Stärke und roher Gewalt geprägt. Alle Echsenmänner sind einem einzigen König untertan, der aufgrund seiner Fähigkeit gewählt wird, den gegenwärtigen König im Nahkampf zu besiegen. Der Status des Einzelnen wird beinahe ausschließlich bei oder vor der Geburt festgelegt. Potentielle Helden und Könige erkennt man gewöhnlich daran, daß die Schalen ihrer Eier oder, wenn sie geschlüpft sind, ihre Körper besondere Merkmale aufweisen. Ein gesprengtes Ei weist häufig auf die Geburt eines Schamanen oder eines Wesens mit magischen Fähigkeiten hin. Da die Echsenmänner der Magie mißtrauen, behalten sie die wenigen Schamanen im Auge, die magische Kräfte besitzen. Dennoch erhalten diese gewöhnlich wichtige Rollen, wie zum Beispiel als Ratgeber des Königs oder Heiler der Stadt.

Gefecht: Im Gefecht kämpfen die Echsenmänner in unorganisierten Gruppen und verlassen sich zumeist auf frontale Angriffe. Sie sind extrem aggressiv und bevorzugen Nahkampfgefechte. Eine ihrer stärksten Taktiken ist es, Gewässer zu überqueren und Überraschungsangriffen auf nichtsahnende Städte zu starten. Dies können sie mit dem gesamten Arsenal an Belagerungswaffen tun, da sie speziell gebaute Ballisten und Katapulte verwenden, die auf dem Rücken von Riesenschildkröten angebracht sind.



Die Dunkel Elfen



Allgemein: Dunkel Elfen sind das böse Gegenstück der normalen Elfen. Sie ziehen es vor, in Dunkelheit zu leben, versteckt vor den entblößenden Strahlen der Sonne. Obwohl sie einst zur Gemeinschaft der Elfen gehörten, die im Sonnenschein wandeln, haben sie sich nun dafür entschieden, unter der Erde zu leben. Im Verlaufe nur weniger Generationen begannen sie, sich an die Dunkelheit anzupassen und das Sonnenlicht zu verabscheuen. Die meisten Dunkel Elfen besitzen einen dunkelgrünen Teint und weißes oder silbernes Haar.

Gesellschaft: Einst genossen die Dunkel Elfen das gleiche friedlich-entspannte Leben wie ihre Verwandten auf der Erdoberfläche. Nun ist ihr Leben erfüllt von Chaos und Unheil, das zum Großteil durch das Leben unter der Erde verursacht wird. Dennoch streben die Dunkel Elfen nach Ordnung, die sie durch ein strenges Familienkastensystem zu erreichen suchen. Die meisten Dunkel Elfen sind zu erfüllt von ihrem Haß auf Menschen und andere Elfen, um sich in den seltenen Zeiten des Friedens und der Muße entspannen zu können.

Gefecht: Dunkel Elfen wenden alle Mittel an, die nötig sind, um im Gefecht den Sieg zu erringen. Obwohl ihre Krieger und Bogenschützen genauso geschickt sind wie die der Elfen, verlassen sich die Dunkel Elfen gewöhnlich bei ihren Angriffen auf Taktiken, die auf Täuschung und Überraschung beruhen. Zumeist erreichen sie diese Wirkung durch den Einsatz von Magie - die sie leicht zu beherrschen lernen - und ziehen ihre Kraft aus dunklen Ritualen und schwarzen Künsten. Wenn ein direkter Angriff nötig ist, schicken sie häufig verbündete Orks und Kobolde vor, um die Reihen des Gegners zu schwächen, bevor sie ihre Elitetruppe der Scharfrichter aussenden.

Abschnitt 12 • Die Völker

107



Spieldatensammlung

108



Die Goblins



Allgemein: Die kleinen Scheusale sind mit den Orks verwandt und leben in schmutzigen unterirdischen Tunnelgruben. Sie sind nicht aufgrund ihrer Stärke, sondern wegen ihrer Zahl gefürchtet. Goblins hassen helles Sonnenlicht und versuchen alles, um ihm aus dem Weg zu gehen. Sie werden häufig als dumm bezeichnet - vielleicht weil sie von anderen Völkern so auffallend oft betrogen und versklavt wurden. Obwohl sie wirklich nicht als besonders schlau bezeichnet werden können, sind Goblins technisch recht begabt und können existierende Designs und Schöpfungen nachbauen und modifizieren, um ihre eigenen üblen Bedürfnisse zu erfüllen.

Gesellschaft: Goblins leben zumeist in Gruppen unter der Erde. Ihre Löcher sind schmutzige Brutstätten für zahlreiche Krankheiten, gegen die Goblins jedoch insgesamt immun zu sein scheinen. Die Goblin-Gesellschaft ist durch Kampf und Krieg geprägt, an denen jedes Mitglied der Gesellschaft teilhaben muß. Die meisten Goblins leben beinahe ausschließlich für den Nervenkitzel des Gemetzels, das sie anrichten, und die Beute, die sie machen. Nur selten wird man einen Goblins dabei antreffen, daß er aus eigenem freien Willen körperliche Arbeit verrichtet. Goblins haben gewöhnlich einen bösartigen, grausamen Zug, und verbreitete Formen der Unterhaltung umfassen das Foltern von Gefangenen und Gladiatorenkämpfe zwischen Gefangenen, Tieren oder einer Mischung von beiden.

Gefecht: Goblins sind nicht besonders stark im Gefecht und verwenden häufig nicht traditionelle Waffen wie Speere, Giftpfeile und Bomben, um die Überhand über ihre Gegner zu gewinnen. Obwohl man sie oft für dumme Wesen hält, können Goblins häufig gerade dieses Klischee im Gefecht zu ihrem Vorteil nutzen, indem sie eine Vielzahl unkonventioneller, doch wirksamer Kampftaktiken einsetzen. Und dennoch ist es zumeist der Fall, daß Goblins ihre Siege in der Schlacht allein durch ihre enorme Überzahl erringen.



Die Orks



Allgemein: Orks sind ein humanoides Volk, das für seine groben Gesichtszüge und die Brutalität im Kampf bekannt ist. Sie sind ungefähr so groß wie die Menschen, ihr Haar ist gewöhnlich dunkel und zerzaust, und ihre Hautfarbe ist grünlich. Orks werden nicht für sehr intelligent gehalten, im Gefecht allerdings sowohl von Verbündeten und Feinden respektiert und gefürchtet.

Gesellschaft: Orks sind der Überzeugung, daß sie das überlegene Volk sind. Für andere Völker empfinden sie - wenn überhaupt - nur geringen Respekt. Stolz, Reichtum und Landbesitz werden hoch geschätzt, und Orks glauben, daß der beste Weg, diese zu erringen, Krieg und Kampf sind. Die Ork-Gesellschaft ist hart. Ihre Angehörigen sind täglich gezwungen, viele Arten von Schmerzen, Leiden und Entbehrungen zu ertragen, um sie stärker zu machen. Ihr Status beruht allein auf ihrem Rang innerhalb des Militärs, der gewöhnlich durch Stärke und Ausdauer bestimmt wird. Befinden sie sich nicht im Kriegszustand, kämpfen Orks häufig untereinander, da sie keinen anderen Weg kennen, ihre Aggression auszudrücken.

Gefecht: Orks haben besonderes Vergnügen an der Brutalität des Kriegs und des Nahkampfs. Sie haben die Kriegskunst ausgefeilt wie kein anderes Volk und sind in der Lage, mit fast jeder Situation durch ein gewaltiges Mittel fertig zu werden, sei es durch Gefecht oder Mord. Da nicht jeder Ork für die Infanterie geeignet ist - von der Kavallerie und den Elitetruppen ganz zu schweigen -, sind die Ränge der Bogenschützen und Schamanen gut gefüllt, obwohl sie nur selten eingesetzt werden, außer es ist aus taktischen Gründen nötig. Orks halten den Einsatz von Magie im Kampf für Feigheit, und einer der sehr wenigen Gründe, warum ein Ork jemals vom Schlachtfeld fliehen würde, wäre, daß der Gegner umfangreichen Gebrauch von Magie macht.



Abschnitt 12 • Die Völker



109

Spieldienstbuch

110



Die Untoten



Allgemein: Die Massen der Untoten fanden den Weg in das Land der Lebenden durch eine Spalte, die sich auftat, als die Posaunen des Untergangs geblasen wurden. Nun, da sie unter den Lebenden weilen, sind sie einzig darauf aus, alle Lebewesen zu vernichten und sie ihren seelenlosen Rängen hinzuzufügen. Die meisten Untoten erscheinen als das Skelett ihrer einstigen Körper. Es gibt jedoch auch noch andere Arten von Untoten, einschließlich der Geister und des furchtbaren Schlitzers.

Gesellschaft: Untote besitzen keine erwähnenswerte Gesellschaftsstruktur. Sie erobern und besetzen die Städte anderer Völker. Einige Untote werden benötigt, um grundsätzliche Arbeiten zu erledigen, wie zum Beispiel die Instandhaltung der Wohnungen und Gebäude in diesen Städten, doch die meisten Untoten existieren allein zu dem Zweck, alles andere in ihrer Umgebung zu zerstören und Umfang sowie Einflußbereich ihres eigenen Volks zu vergrößern.

Gefecht: Da sie bereits tot sind, haben Untote nur wenig zu befürchten. Sie können am häufigsten durch rohe Gewalt vernichtet werden, doch die meisten sind immun gegen Gift und Furcht und höchst widerstandsfähig gegenüber Blitz, Feuer und Kälte. Da sie sich nur langsam bewegen können und entbehrlieblich sind, verlassen sich Untote im Gefecht häufig auf ihre große Anzahl. Obwohl so manche Stadt mit solchen Taktiken gerechnet hatte, wurde sie dennoch von mächtigeren Geistern oder behenderen Dämonen, Höllenhunden und Werwölfen überrascht und überannt.



Anhang 1

Einheiten und Zauber

Spieldatenhandbuch

112

Erweiterte Einheitsstatistik

Wenn Sie sich eine Einheit anschauen, sehen Sie außerdem verschiedene andere Statistiken. Diese können eine SEHR wichtige Rolle bei der Wahl der besten Einheit für unterschiedliche Situationen spielen. Wenn Sie zum Beispiel rasch eine Menge Einheiten benötigen, aber nicht viel Gold besitzen, sollten Sie sich für Einheiten der Stufe 1 entscheiden, da diese gewöhnlich am wenigsten kosten und den niedrigsten Unterhaltsaufwand erfordern. Jede Statistik einer Einheit kann einen entscheidenden Einfluß darauf haben, wie Sie Ihre Gefechtstruppen einteilen.

Volk

Die Volkszugehörigkeit einer Einheit bestimmt, wie freundlich sie sich Ihnen gegenüber verhält. Übernehmen Sie zum Beispiel die Rolle der Zwerge und befinden sich im Kriegszustand mit den Orks, haben jedoch gute diplomatische Beziehungen zu den Elfen, dann werden sich gewöhnlich andere unabkömmlinge Elfen mit Ihnen verbünden, wohingegen Orks gegen Sie kämpfen werden. Falls Sie neutral gegenüber den Menschen sind, diese jedoch angreifen, dann verschlechtern sich Ihre Beziehungen zu den Menschen allmählich, und es besteht die Möglichkeit, daß sie Ihnen den Krieg erklären. Wenn Sie eine Einheit angreifen, ist es extrem wichtig, daß Sie sich darüber im Klaren sind, ob Sie zu diesem Volk gute oder schlechte Beziehungen haben wollen.

Anschluß

Der Anschluß einer Einheit – und wie Sie diese Einheit behandeln - beeinflussen ebenfalls Ihre diplomatischen Beziehungen zu dieser Einheit. Gute Einheiten pflegen sich anderen guten Einheiten anzuschließen, während böse Einheiten im allgemeinen gegen gute Einheiten kämpfen. Der Anschluß einer Einheit kann die Wahrscheinlichkeit beeinflussen, mit der sie sich mit Ihnen verbündet.

Erfahrung

Erfahrung wird als Bruchzahl dargestellt, wobei der Zähler die aktuelle Erfahrung repräsentiert, die diese Einheit erworben hat, und der Nenner die Erfahrungsmenge, die diese Einheit benötigt, um den Status Erfahren oder Veteran zu erwerben. Im Gegensatz zu Helden können Einheiten nur 2 'Level' aufsteigen. Ein silbernes Medaillon bezeichnet erfahrene und ein goldenes Veteranen-Einheiten.

Level

Der Level einer Einheit ist eine Zahl zwischen 1 und 4. Der Level ist eine grobe Schätzung der Stärke einer Einheit. Im allgemeinen sollten Sie versuchen, den Level Ihrer Truppen dem der Truppen Ihres Gegners anzupassen, besser ist es natürlich,

diesen zu übertreffen. Level 1-Einheiten können normalerweise in Städten mit Level 1, Level 2-Einheiten in Städten mit Level 2 usw. aufgestellt werden.

Unterhalt

Dabei handelt es sich um die Kosten für Nahrung und Nachschub für eine bestimmte Einheit. Einheiten der höheren Stufen benötigen mehr Unterhalt als die der niedrigeren Stufen.

Erweiterte Einheitsinformationen

Erweiterte Einheitsstatistik

Die folgende Liste führt alle Einheiten auf, die von den 12 Völkern aufgestellt werden können. Obwohl es im Spiel noch andere Einheiten gibt, die herbeigerufen oder gefunden werden können, konzentriert sich diese Liste allein auf die spielbaren Völker. Sie enthält neben dem Einheitsnamen ein Bild der Einheit sowie Werte für Typ, Level, Kosten, Angriff, Verteidigung, Bewegung, Schaden, Widerstand und Trefferpunkte. Bitte beachten Sie die folgenden Abkürzungen.

In der zweiten Zeile für jede Einheit findet sich eine Liste mit ihren Fähigkeiten.

<i>Level</i>	=	<i>Levl</i>
<i>Kosten</i>	=	<i>Kost</i>
<i>Angriff</i>	=	<i>Angr</i>
<i>Verteidigung</i>	=	<i>Vert</i>
<i>Bewegung</i>	=	<i>Bewg</i>
<i>Schaden</i>	=	<i>Schd</i>
<i>Widerstand</i>	=	<i>Wdst</i>
<i>Trefferpunkte</i>	=	<i>Tref</i>

113

Anhang 1 • Einheiten

Spieldienstbuch

Appendix 1 - Race Units

Völk: Elfen

*Fechter*

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	5	2	26	2	4	5

Gehen, Waldwesen, Angreifen*Nymphen*

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	1	22	4	1	26	1	5	5

Gehen, Waldwesen, Angreifen, Verführen*Bogenschütze*

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	17	3	2	26	2	4	5

Gehen, Waldwesen, Bogenschießen, Schießkunst*Rammbock*

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	1	23	1	2	20	1	3	10

Gehen, Giftimmunität, Furchtlosigkeit, Kälteschutz, Schutzwälle zerstören*Späher*

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	32	6	3	36	2	4	7

Gehen, Waldwesen, Angreifen, Sicht 1, Stürmen*Geistlicher*

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	32	3	2	26	2	5	5

Gehen, Waldwesen, Zauberschlag, Angreifen, Untote verwandeln 1, Verstricken, Heilkunst, Magie zerstreuen 1, Zauberblitze*Ballista*

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	56	1	2	20	1	3	7

Gehen, Giftimmunität, Speerwurf, Furchtlosigkeit, Kälteschutz*Katapult*

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	58	1	2	20	1	3	8

Gehen, Giftimmunität, Felsen schleudern, Furchtlosigkeit, Kälteschutz*Fee*

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	55	3	5	32	3	6	6

Fliegen, Zauberschlag, Angreifen, Verbergen*Einhorn*

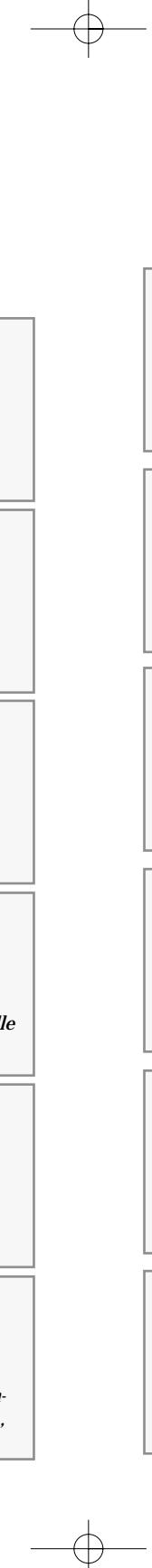
Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	90	6	4	36	4	8	10

Gehen, Waldwesen, Zauberschlag, Angreifen, Heilkunst, Stürmen*Förster*

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	95	5	3	26	3	5	8

Gehen, Schwimmen, Waldwesen, Bergsteigerei, Angreifen, Bogenschießen, Schießkunst 2Verbergen*Naturlementargeist*

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	4	210	5	7	32	5	8	15

Gehen, Waldwesen, Giftimmunität, Angreifen, Verstricken, Regeneration Pfad des Lebens, Feuerschutz, Blitzschutz, Kälteschutz

Spieldatenhandbuch

Volk: Halblinge



Schleuderer

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	3	2	24	2	4	5

Gehen, Steine schleudern



Pionier

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	28	5	2	32	3	4	7

Gehen, Angreifen, Stürmen



Fechter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	14	4	2	24	2	4	5

Gehen, Angreifen



Rammbock

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	1	23	1	2	20	1	3	10

Gehen, Giftimmunität, Furchtlosigkeit, Kälteschutz, Schutzwälle zerstören



Balliste

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	56	1	2	20	1	3	7

Gehen, Giftimmunität, Speerwurf, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Katapult

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	58	1	2	20	1	3	8

Gehen, Giftimmunität, Felsen schleudern, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Geistlicher

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	30	3	2	24	2	5	5

Gehen, Zaubererschlag, Angreifen, Untote verwandeln 1, Heilkunst, Magie zerstreuen 1, Zauberschutz, Zauberblitze



Satyr

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	2	35	4	2	26	3	6	6

Gehen, Waldwesen, Angreifen, Kunst des Barden, Verzauberung



Einzelgänger

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	75	5	4	26	4	4	6

Gehen, Angreifen, Steine schleudern, Schießkunst 1, Mauerbezeugung, Verbergen



Zentaur

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	80	6	3	36	3	6	11

Gehen, Waldwesen, Angreifen, Bogenschießen, Schießkunst 2, Stürmen



Adlerreiter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	55	5	2	36	4	4	8

Fliegen, Angreifen, Sicht 2, Stürmen



Gnom

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	4	190	5	10	26	3	10	7

Gehen, Waldwesen, Zaubererschlag, Angreifen, Regeneration, Unsichtbarkeit, Magie zerstreuen 1, Furchtlosigkeit, Todesschutz, Giftschutz, Parade, Zauberblitze



Spieldatenhandbuch

Volk: Zwerge



Rammbock

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	1	23	1	2	20	1	3	10

Gehen, Giftimmunität, Furchtlosigkeit, Kälteschutz, Schutzwälle zerstören



Berserker

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	17	4	1	24	4	4	6

Gehen, Bergsteigerei, Angreifen, Furchtlosigkeit, Giftschutz, Rundumangriff



Axtschwinger

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	16	4	2	24	3	4	5

Gehen, Höhlenkriechen, Bergsteigerei, Angreifen, Giftschutz



Bogenschütze

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	16	5	2	24	3	4	5

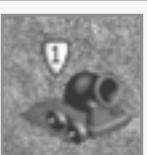
Gehen, Höhlenkriechen, Bergsteigerei, Bogenschießen, Giftschutz



Wildschweinritter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	36	5	2	32	3	4	8

Gehen, Bergsteigerei, Angreifen, Giftschutz, Stürmen



Bomber

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	79	1	2	20	1	3	10

Gehen, Giftimmunität, Feuerkanone, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Geistlicher

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	35	3	2	24	2	5	5

Gehen, Höhlenkriechen, Bergsteigerei, Zauberschlag, Angreifen, Untote verwandeln 1, Heilkunst, Magie zerstreuen 1, Furchtlosigkeit, Giftschutz, Zauberblitze



Ballista

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	56	1	2	20	1	3	7

Gehen, Giftimmunität, Speerwurf, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Ballon

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	3	55	2	2	32	8	3	12

Fliegen, Giftimmunität, Sicht 3



Maulwurf

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	3	105	5	3	32	4	4	14

Höhlenkriechen, Bergsteigerei, Angreifen, Nachtsicht, Tunnel graben, Giftschutz, Schutzwälle zerstören



Riese

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	105	6	3	32	7	4	15

Gehen, Bergsteigerei, Angreifen, Felsen schleudern



Erstgeborener Zwerg

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	4	205	7	5	24	7	6	24

Gehen, Bergsteigerei, Feuerimmunität, Giftimmunität, Feuerangriff, Angreifen, Furchtlosigkeit, Zauberschutz

Spieldatensammlung

Volk: Hün/en



Geistermarionette

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	1	20	4	2	30	2	4	4

Gehen, Kälteimmunität, Blitzimmunität, Giftimmunität, Todesimmunität, Heilige Immunität, Zauberschlag, Angreifen, Zauberschutz



Bogenschütze

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	3	2	30	1	4	5

Gehen, Bogenschießen, Wahres Sehen, Heiliger Schutz



Fechter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	4	2	30	3	4	5

Gehen, Angreifen, Wahres Sehen, Heiliger Schutz



Rammbock

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	1	23	1	2	20	1	3	10

Gehen, Giftimmunität, Furchtlosigkeit, Kälteschutz, Schutzwälle zerstören



Priester

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	40	3	2	30	2	5	5

Gehen, Heiliger Angriff, Zauberschlag, Angreifen, Untote verwandeln 2, Wahres Sehen, Heilkunst, Magie zerstreuen 1, Heiliger Schutz, Heilige Blitze



Paladin

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	46	5	3	40	3	5	8

Gehen, Angreifen, Untote verwandeln 1, Wahres Sehen, Heilkunst, Heiliger Schutz, Stürmen



Ballista

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	56	1	2	20	1	3	7

Gehen, Giftimmunität, Speerwurf, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Katapult

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	58	1	2	20	1	3	8

Gehen, Giftimmunität, Felsen schleudern, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Rächer

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	75	5	4	32	3	7	7

Gehen, Schwimmen, Waldwesen, Höhlenkrieger, Bergsteigerei, Todesimmunität, Heilige Immunität, Heiliger Angriff, Zauberschlag, Angreifen, Untote verwandeln 2, Wahres Sehen, Furchtlosigkeit, Heilige Blitze



Walküre

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	85	7	4	36	3	5	8

Fliegen, Heilige Immunität, Heiliger Angriff, Angreifen, Sicht 2, Furchtlosigkeit, Stürmen



Titan

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	105	6	5	36	6	5	15

Gehen, Feuerimmunität, Angreifen, Heiliger Schutz, Rundumangriff, Erster Angriff



Astra

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	4	200	7	4	36	6	8	20

Fliegen, Heilige Immunität, Feuerangriff, Angreifen, Wahres Sehen, Heilkunst, Magie zerstreuen 1, Sicht 2, Furchtlosigkeit, Feuerschutz

Spieldatensammlung

Volk: Menschen



Pikenmann

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	17	4	2	26	3	3	5

Gehen, Angreifen, Erster Angriff



Fechter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	4	2	26	3	3	5

Gehen, Angreifen



Bogenschütze

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	3	2	26	2	3	5

Gehen, Bogenschießen



Rammbock

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	1	23	1	2	20	1	3	10

Gehen, Giftimmunität, Furchtlosigkeit, Kälteschutz, Schutzwälle zerstören



Priester

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	30	3	2	26	2	4	5

Gehen, Zauberschlag, Angreifen, Untote verwandeln 1, Heilkunst, Magie zerstreuen 1, Zauberblitze



Mittlere Kavallerie

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	35	5	3	26	3	3	8

Gehen, Angreifen, Stürmen



Ballista

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	56	1	2	20	1	3	7

Gehen, Giftimmunität, Speerwurf, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Katapult

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	58	1	2	20	1	3	8

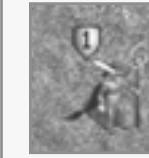
Gehen, Giftimmunität, Felsen schleudern, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Musketier

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	45	3	2	26	2	3	5

Gehen, Muskete feuern



Scharlatan

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	75	4	3	26	3	5	7

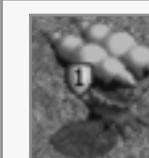
Gehen, Angreifen, Kunst des Barden, Zauberblitze, Verbergen, Verzauberung



Kavalerier

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	95	6	6	36	4	4	12

Gehen, Angreifen, Furchtlosigkeit, Stürmen, Parade



Luftgaleere

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	4	230	6	6	32	5	5	18

Fliegen, Giftimmunität, Schießkunst 1, Speerwurf, Sicht 1, Furchtlosigkeit, Kälteschutz

Anhang 1 • Einheiten

Spieldatensammlung

124

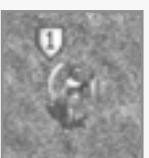
Volk: Azrak



Skorpion

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	1	15	3	3	24	3	2	5

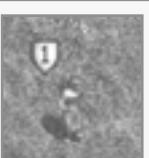
Gehen, Giftimmunität, Giftangriff, Angreifen, Feuerschutz



Fechter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	5	1	26	4	3	5

Gehen, Angreifen, Feuer, Schutz



Bogenschütze

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	3	1	26	2	3	5

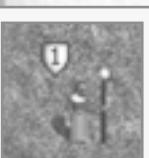
Gehen, Bogenschießen, Feuerschutz



Elefant

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	1	37	4	3	30	4	3	12

Gehen, Angreifen, Schutzwälle zerstören



Priester

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	30	3	1	26	2	4	5

Gehen, Feuerimmunität, Zauberschlag, Angreifen, Untote verwandeln 1, Heilkunst, Magie zerstreuen 1, Zauberblitze



Reiter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	36	5	3	40	3	3	8

Gehen, Angreifen, Feuerschutz, Stürmen



Ballista

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	56	1	2	20	1	3	7

Gehen, Giftimmunität, Speerwurf, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Katapult

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	58	1	2	20	1	3	8

Gehen, Giftimmunität, Felsen schleudern, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Sandwurm

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	65	4	3	26	5	4	12

Gehen, Höhlenkriechen, Angreifen, Tunnel graben, Feuerschutz, Wüstentarnung



Dschinn

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	68	5	4	32	4	6	10

Zauberschlag, Angreifen, Schweben, Zauberblitze



Betrachter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	106	5	3	24	3	6	15

Angreifen, Nachtsicht, Wahres Sehen, Angst einflößen, Blick des Verderbens, Schweben, Sicht 1



Yaka-Avatarā

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	4	200	8	5	32	6	8	20

Gehen, Feuerimmunität, Zauberschlag, Angreifen, Beherrschen, Sicht 2, Furchtlosigkeit, Zauberblitze

Anhang 1 • Einheiten

125

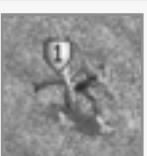
Spieldatensammlung

Volk: Echsenmänner



Riesenschnecke

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	1	12	3	1	20	3	2	5
Gehen, Höhlenkriechen, Giftangriff, Angreifen, Giftgeifer, Giftschutz								



Fechter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	4	2	26	3	2	5

Gehen, Schwimmen, Angreifen



Bogenschütze

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	3	2	26	2	2	5

Gehen, Schwimmen, Bogenschießen



Rammbock

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	1	23	1	2	20	1	3	10

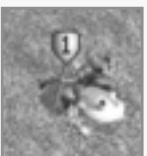
Gehen, Giftimmunität, Furchtlosigkeit, Kälteschutz, Schutzwälle zerstören



Schamane

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	30	3	2	26	2	3	5

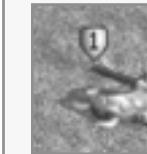
Gehen, Schwimmen, Zauberschlag, Angreifen, Untote verwandeln 1, Heilkunst, Magie zerstreuen 1, Giftschutz, Zauberblitze



Froschritter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	35	5	3	32	3	2	7

Gehen, Schwimmen, Angreifen, Stürmen



Schildkröten-Balliste

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	2	45	6	3	20	5	3	7

Gehen, Schwimmen, Speerwurf



Schildkröten-Katapult

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	2	50	5	3	20	8	3	8

Gehen, Schwimmen, Felsen schleudern



Schleicher

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	65	5	3	24	6	3	10

Gehen, Schwimmen, Giftangriff, Angreifen, Giftschutz, Wassertarnung



Salamander

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	75	7	4	26	4	5	10

Gehen, Feuerimmunität, Feuerangriff, Angreifen, Parade



Grüner Drache

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	130	4	4	36	5	6	12

Fliegen, Giftimmunität, Giftangriff, Angreifen, Sicht 2, Furchtlosigkeit



Basilisk

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	4	243	7	6	36	5	5	22

Gehen, Schwimmen, Giftimmunität, Angreifen, Nachtsicht, Wahres Sehen, Blick des Verderbens, Furchtlosigkeit

Anhang 1 • Einheiten

Spieldatensammlung

Volk: Frostlinge



Bogenschütze

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	3	2	24	2	3	5

Gehen, Bogenschießen, Kälteschutz



Mörderpinguin

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	1	15	5	2	24	2	3	5

Gehen, Schwimmen, Angreifen, Kälteschutz



Fechter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	4	2	24	3	3	5

Gehen, Angreifen, Kälteschutz



Rammbock

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	1	23	1	2	20	1	3	10

Gehen, Giftimmunität, Furchtlosigkeit, Kälteschutz, Schutzwälle zerstören



Ballista

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	56	1	2	20	1	3	7

Gehen, Giftimmunität, Speerwurf, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Wolfsrüter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	33	5	3	32	3	3	7

Gehen, Waldwesen, Angreifen, Kälteschutz, Stürmen



Schamane

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	30	3	2	24	2	4	5

Gehen, Kälteimmunität, Zauberschlag, Angreifen, Untote verwandeln 1, Heilkunst, Magie zerstreuen 1, Frostblitze



Katapult

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	58	1	2	20	1	3	8

Gehen, Giftimmunität, Felsen schleudern, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Yeti

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	95	6	4	28	6	4	13

Gehen, Bergsteigerei, Kälteimmunität, Kälteangriff, Angreifen, Schutzwälle zerstören



Frostkönigin

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	65	4	3	26	3	6	8

Gehen, Schwimmen, Kälteimmunität, Kälteangriff, Angreifen, Pfad des Frostes, Frostblitze, Schneetarnung



Nördische Glut

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	98	4	5	36	4	6	7

Fliegen, Feuerimmunität, Kälteimmunität, Giftimmunität, Zauberschlag, Angreifen, Furchtlosigkeit, Physischer Schutz



Eisdrache

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	4	225	7	5	36	4	4	17

Fliegen, Kälteimmunität, Angreifen, Drache, Sicht 2, Furchtlosigkeit, Kältehauch

Anhang 1 • Einheiten

Spieldatenhandbuch

130

Volk: Dunkle Elfen



Herrin des Schmerzes

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	14	4	1	26	2	2	5

Gehen, Angreifen, Verführen



Fechter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	14	4	2	26	2	5	5

Gehen, Angreifen, Nachtsicht



Rammbock

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	1	23	1	2	20	1	3	10

Gehen, Giftimmunität, Furchtlosigkeit, Kälteschutz, Schutzwälle zerstören



Bogenschütze

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	17	3	2	26	2	5	5

Gehen, Bogenschießen, Schießkunst 1, Nachtsicht



Ballista

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	56	1	2	20	1	3	7

Gehen, Giftimmunität, Speerwurf, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Sturmpriester

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	32	3	2	26	2	6	5

Gehen, Zauberschlag, Angreifen, Untote verwandeln 1, Nachtsicht, Heilkunst, Magie zerstreuen 1, Blitzschutz, Blitze



Reiter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	32	5	3	36	2	5	7

Gehen, Angreifen, Nachtsicht, Stürmen



Katapult

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	58	1	2	20	1	3	8

Gehen, Giftimmunität, Felsen schleudern, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Spinnenkönigin

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	70	4	3	36	4	6	8

Gehen, Höhlenkriechen, Giftimmunität, Giftangriff, Angreifen, Netz, Verführen, Mauerbezwingerung, Nachtsicht, Zauberblitze



Scharfrichter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	105	7	4	36	4	6	10

Gehen, Angreifen, Schleppe der Finsternis, Nachtsicht, Furchtlosigkeit, Stürmen, Lebensraub



Schatten

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	95	5	4	26	4	5	7

Gehen, Kälteimmunität, Giftimmunität, Todesimmunität, Angreifen, Nachtsicht, Angst einflößen, Mauern überwinden, Furchtlosigkeit, Verbergen



Ghul

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	4	200	2	5	36	1	5	10

Feuerimmunität, Kälteimmunität, Blitzimmunität, Giftimmunität, Todesimmunität, Physische Immunität, Zauberschlag, Angreifen, Schweben, Besessenheit

Anhang 1 • Einheiten

131

Spieldatensammlung

Volk: Goblins



Speerschleuderer

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	12	4	2	24	2	2	4

Gehen, Höhlenkriechen, Angreifen, Nachtsicht, Giftschutz



Pfeilschütze

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	11	3	2	24	2	2	5

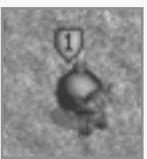
Gehen, Höhlenkriechen, Nachtsicht, Giftpfeile, Giftschutz



Rammbock

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	1	23	1	2	20	1	3	10

Gehen, Giftimmunität, Furchtlosigkeit, Kälteschutz, Schutzwälle zerstören



Bomber

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	11	3	1	24	2	2	4

Gehen, Höhlenkriechen, Nachtsicht, Selbstzerstörung, Giftschutz



Wolfsrüter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	28	5	3	32	3	2	7

Gehen, Waldwesen, Angreifen, Nachtsicht, Giftschutz, Stürmen



Katapult

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	58	1	2	20	1	3	8

Gehen, Giftimmunität, Felsen schleudern, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Schamane

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	26	3	2	24	2	3	4

Gehen, Höhlenkriechen, Giftimmunität, Zauberschlag, Angreifen, Untote verwandeln 1, Nachtsicht, Heilkunst, Magie zerstreuen 1, Zauberblitze



Ballista

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	56	1	2	20	1	3	7

Gehen, Giftimmunität, Speerwurf, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Drachenreiter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	55	5	2	32	4	2	8

Fliegen, Giftangriff, Angreifen, Nachtsicht, Sicht 2, Giftschutz, Stürmen



Großer Käfer

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	120	5	3	40	4	4	13

Gehen, Höhlenkriechen, Giftangriff, Angreifen, Tunnel graben, Giftschutz, Schutzwälle zerstören



Troll

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	75	6	3	28	7	4	12

Gehen, Angreifen, Nachtsicht, Regeneration



Karagh

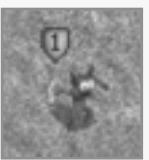
Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	4	195	7	4	44	8	7	21

Gehen, Höhlenkriechen, Angreifen, Nachtsicht, Angst einflößen, Furchtlosigkeit, Giftschutz, Stürmen



Spielhandbuch

Volk: Orks



Goblins

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	4	2	24	2	3	4

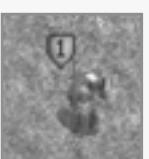
Gehen, Höhlenkriechen, Giftimmunität, Giftangriff, Angreifen, Nachtsicht



Bogenschütze

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	15	3	2	26	2	3	5

Gehen, Bogenschießen



Fechter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	17	4	2	26	4	3	5

Gehen, Angreifen



Rammbock

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	1	23	1	2	20	1	3	10

Gehen, Giftimmunität, Furchtlosigkeit, Kälteschutz, Schutzwälle zerstören



Schamane

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	30	3	2	26	2	4	5

Gehen, Zauberschlag, Angreifen, Untote verwandeln 1, Nachtsicht, Heilkunst, Magie zerstreuen 1, Zauberblitze



Schwere Kavallerie

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	39	5	3	32	4	3	8

Gehen, Angreifen, Stürmen



Reißerblitz

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	75	1	2	20	1	3	7

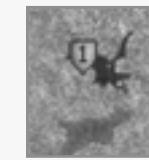
Gehen, Giftimmunität, Schwarzen Speer werfen, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Katapult

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	58	1	2	20	1	3	8

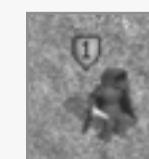
Gehen, Giftimmunität, Felsen schleudern, Furchtlosigkeit, Kälteschutz



Fledermaus des Verderbens

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	55	4	3	28	4	3	7

Fliegen, Giftangriff, Angreifen, Nachtsicht, Angst einflößen, Gifschutz, Untergrundtarnung



Attentäter

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	75	5	3	28	3	3	7

Gehen, Giftangriff, Angreifen, Schießkunst 1, Mauerbezwigung, Giftpfeile, Verbergen



Kriegsherr

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	3	105	7	6	26	6	5	14

Gehen, Angreifen, Rundumangriff



Roter Drache

Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	4	235	6	7	32	5	8	18

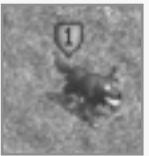
Fliegen, Feuerimmunität, Angreifen, Drache, Sicht 2, Furchtlosigkeit, Feuerhauch

Spieldatenhandbuch

136

Volk: Untote

Höllehund



Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	1	20	4	3	32	2	3	5

Gehen, Feuerangriff, Angreifen, Todesschutz, Feuerschutz

Fechter



Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	18	4	2	26	3	3	5

Gehen, Giftimmunität, Angreifen, Feuerschutz, Blitzschutz, Kälteschutz

Knochiger Rammbock



Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	1	25	2	2	20	1	3	10

Gehen, Giftimmunität, Furchtlosigkeit, Feuerschutz, Blitzschutz, Kälteschutz, Schutzwälle zerstören

Bogenschütze



Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	1	18	4	2	26	1	3	5

Gehen, Giftimmunität, Todesimmunität, Bogenschießen, Feuerschutz, Blitzschutz, Kälteschutz

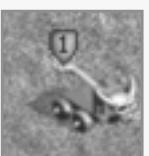
Ritter



Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	40	5	3	36	3	3	7

Gehen, Giftimmunität, Todesimmunität, Angreifen, Feuerschutz, Blitzschutz, Kälteschutz, Stürmen

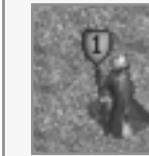
Schädelwerfer



Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	60	1	2	60	1	3	7

Gehen, Giftimmunität, Felsen schleudern, Furchtlosigkeit, Feuerschutz, Blitzschutz, Kälteschutz

Totenbeschwörer



Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Humanoid	2	42	3	2	26	2	4	5

Gehen, Zauberschlag, Angreifen, Heilkunst, Magie zerstreuen, Schwarze Blitze

Ballista



Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Maschine	2	56	3	4	20	1	3	7

Gehen, Giftimmunität, Speerwurf, Furchtlosigkeit, Kälteschutz

Werwolf



Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	104	5	3	26	5	4	19

Gehen, Waldwesen, Angreifen, Nachtsicht, Regeneration

Geist



Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	3	75	4	2	26	3	4	6

Gehen, Feuerimmunität, Kälteimmunität, Giftimmunität, Todesimmunität, Physische Immunität, Todesangriff, Angreifen, Mauern überwinden, Blitzschutz, Lebensraub

Dämon



Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Creature	3	105	7	4	30	6	4	10

Fliegen, Feuerimmunität, Giftimmunität, Todesimmunität, Giftangriff, Angreifen, Flammenbeschwörung, Sicht 2, Furchtlosigkeit

Schlitzer



Typ	Levl	Kost	Angr	Vert	Bewg	Schd	Wdst	Tref
Kreatur	4	210	7	4	26	5	10	15

Gehen, Giftimmunität, Todesimmunität, Todesangriff, Angreifen, Todesbeschwörung

Anhang 1 • Einheiten

137

Spieldatensammlung

138

Appendix 1 - Spell Descriptions

Lebenslevel 1



Segen

Typ

Einheitenverzauberung

Zauberkosten

10

Dieser Zauber verleiht einer einzelnen Einheit einen Segen vom Himmel. Das sorgt für einen Bonus von +1 für Verteidigung und Widerstand, sowie einen begrenzten Widerstand gegen Todesmagie.



Gegenmittel

Typ

Einheitenverzauberung

Zauberkosten

8

Dieser Zauber heilt eine Einheit um 5 Trefferpunkte und befreit sie außerdem von allen nicht magischen Handicaps.



Fruchtbar machen

Typ

Global

Zauberkosten

5

Dieser Zauber verwandelt ein kleines Gebiet der globalen Karte von Wüste, Steppe, Eiswüste oder Einöde in fruchtbare Weideland.



Sonnenblitz

Typ

Gefecht

Zauberkosten

6

Dieser Zauber verleiht der Lebenssphäre unglaubliche Kraft. Er schickt im Gefecht einen Blitz heiliger Energie auf einen Gegner.

Lebenslevel 2



Heiliger Krieger

Typ

Einheitenverzauberung

Zauberkosten

25

Gibt einen Bonus von +2 für Angriff und Verteidigung gegen böse Einheiten.



Heilige Wälder

Typ

Global

Zauberkosten

20

Eine Barriere aus Bäumen, die heilige Macht besitzen, erhebt sich, wenn dieser Zauber angewendet wird. Alle Einheiten, die mit dem Bösen verbündet sind, erleiden heiligen Schaden, wenn sie die Barriere durchqueren.



Untote vernichten

Typ

Gefecht

Zauberkosten

11

Im Gefecht verletzt dieser Zauber untote Feinde.



Geister zurückrufen

Typ

Gefecht

Zauberkosten

28

Belebt tote Einheiten im Gefecht, damit sie auf Ihrer Seite kämpfen. Diese erscheinen in Gestalt von Geistermarionetten statt in ihrer normalen Form.

Anhang 1 • Zäuber

139

Spieldienstbuch

140

Lebenslevel 3



Hohes Gebet

Typ
Gefecht

Zauberkosten

36

Wird dieser Zauber im Gefecht angewendet, sammeln sich die Streitkräfte des Guten auf dem Schlachtfeld, und allen mit dem Anwender verbündeten Einheiten wird ein Bonus von +1 für Verteidigung, Angriff, Widerstand und Schaden verliehen.



Heiliger Zorn

Typ
Gefecht

Zauberkosten

32

Dieser Zauber ruft den Zorn der Götter auf das Schlachtfeld herab, was einen mächtigen Strahl heiliger Energie schafft, der alle Einheiten trifft, Freund oder Feind.

Angriff: 5

Schaden: 5

Heiliger Schaden



Helden wiederbeleben

Typ
Global

Zauberkosten

66

Diese Magie kann einen Helden wiederbeleben, der vorher im Spiel gefallen ist. Da der Tod jedoch ein traumatisches Erlebnis ist, benötigt es einige Überredungskunst (in der Form von Gold) und ein kompatibles Volk und Bündnis, damit der Held sich dazu bequemt, sich wieder der Sache zu widmen.



Ruhe

Typ
Weltverzauberung

Zauberkosten

60

Das Land wird von einem Gefühl der Harmonie eingehüllt, wenn dieser Zauber angewendet wird. In der Folge verbessern sich die Völkerbeziehungen, und Unruhen in den Städten nehmen ab.

Lebenslevel 4



Kreuzzug

Typ
Weltverzauberung

Zauberkosten

280

Dieser mächtige Zauber veranlaßt die unabhängigen Streitkräfte des Lichts, Angriffe gegen die bösen Völker des Landes zu organisieren.



Göttlicher Sturm

Typ
Global

Zauberkosten

105

Dieser Zauber verursacht einen mächtigen Sturm heiliger Energie, der ein großes Gebiet der globalen Karte betrifft, allen Einheiten in seiner Reichweite schadet und das Land in fruchtbare Weideland verwandelt.



Lebensbeherrschung

Typ
Weltverzauberung

Zauberkosten

360

Bei seiner Anwendung müssen alle gegnerischen bösen Einheiten erfolgreich Widerstand leisten oder die Auswirkungen eines Furchtzaubers ertragen. Außerdem werden alle verbündeten Einheiten als gesegnet angesehen, und alle Todessphärenzauber kosten das Doppelte, solange dieser Zauber wirkt. Ein Goldener Drache erscheint an jedem Lebensknoten und unterliegt der Kontrolle des Spielers, der den Knoten besitzt.



Goldenen Drachen herbeirufen

Typ
Beschwörungen

Zauberkosten

210

Dies beschwört einen gewaltigen göttlichen Drachen herauf, der fliegen kann und über einen mächtigen Gotteshauchangriff verfügt, sowie viele andere besondere Fähigkeiten.

Anhang 1 • Zauber

141

Spieldienstbuch

Todeslevel 1



Dunkle Gabe

Typ
Einheitenverzauberung

Zauberkosten
10

Verleiht einer einzelnen Einheit den Todesangriff, wodurch diese im Gefecht Todesschaden anrichten kann, sowie einen Bonus von +1 für Schaden.



Schwarze Spinne herbeirufen

Typ
Beschwörungen

Zauberkosten
31

Beschwört eine riesige Schwarze Spinne herauf, die für den Anwender kämpfen soll.



Todesstrahl

Typ
Gefecht

Zauberkosten
4

Dieser Gefechtszauber führt dazu, daß eine kleine Wolke krankheitserregender magischer Energie auf dem Schlachtfeld erscheint und alle Einheiten erkranken läßt.

Angriff: 6

Schaden: 4

Todesschaden



Disease Cloud

Typ
Gefecht

Zauberkosten
9

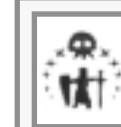
This combat spell will cause a small cloud of disease-ridden magical energy to appear on the battlefield, sickening units inside it.

Angriff: 5

Schaden: 3

Todesschaden

Todeslevel 2



Böser Krieger

Typ

Einheitenverzauberung

Zauberkosten
25

Wird dieser Zauber auf eine Einheit angewendet, wird diese Einheit zu einem mächtigen Kämpfen der Todessphäre, mit einem Bonus von +2 für Angriff und Verteidigung gegen Einheiten, die mit dem Guten verbündet sind.



Wälder des Bösen

Typ
Global

Zauberkosten
20

Dieser Zauber läßt eine magische Barriere von Spukwäldern aus dem Boden sprießen. Alle guten Einheiten, die versuchen, diese zu durchqueren, erleiden Todesschaden.



Tote beleben

Typ
Gefecht

Zauberkosten
28

Wird dieser Zauber angewendet, nachdem Einheiten im Kampf gefallen sind, können Totenbeschwörer die Leichen der gefallenen Krieger wiederbeleben, die als Skelette unter ihrem Einfluß zurückkommen. Diese Skelette bleiben nur für die Dauer der Schlacht und verschwinden nach ihrem Ende.



Terror

Typ
Gefecht

Zauberkosten
15

Wenn dieser Zauber während des Kampfs angewendet wird, sinkt die Moral aller Einheiten, die keinen Widerstand leisten können, beträchtlich. Das kann mitunter zur Lähmung führen.

Angriff: 5

Moralstrafe: -3

Anhang 1 • Zäuber

Spieldienstbuch

Todeslevel 3



Ruinen beleben

Typ

Stadtverzauberung

Zauberkosten

42

Wurde eine Stadt dem Boden gleichgemacht oder geplündert, kann man mit diesem Zauber die Ruinen zu einer neuen Stadt aufbauen, die zum Volk des Anwenders gehört, und die Bevölkerung als Skelettkrieger wiederbeleben.



Pestilenz

Typ

Global

Zauberkosten

55

Dieser Zauber erschafft eine große Giftwolke, die über die globale Karte schwebt und bei jeder Runde willkürlich die Richtung wechselt. Alle Einheiten unter der Wolke erleiden Giftschaden.



Geistesverwirrung

Typ

Gefecht

Zauberkosten

28

Dieser Zauber ruft die Streitkräfte der Finsternis im Gefecht zum Angriff auf den Verstand einer einzelnen gegnerischen Einheit, wodurch diese in jeder Runde Schaden erleidet.

Angriff: 5

Schaden: 5



Helden wiederbeleben

Typ

Global

Zauberkosten

66

Benutzen Sie diesen Zauber, um einen gefallenen Helden zu beleben, damit er sich Ihnen anschließt. Die Zugehörigkeit und das Volk eines Helden muß mit Ihrer/m eigenen vereinbar sein, sonst schließt er sich Ihnen eventuell nicht an. Außerdem braucht es eine kleine Menge Gold, um einen Helden dazu zu überreden, das Soldatenleben wiederaufzunehmen.

Helden wiederbeleben



Todesbeherrschung

Typ

Weltverzauberung

Zauberkosten

360

Solange dieser Zauber wirkt, breitet sich das unerforschte Gebiet um 1 Hex pro Runde für alle Spieler aus. Alle guten Einheiten sind außerdem verwünscht, außer sie können erfolgreichen Widerstand leisten (Angriff: 6). Lebenszauber kosten das Doppelte. Ein Schwarzer Drache erscheint an jedem Todesknoten und untersteht der Kontrolle des Spielers, der den Knoten besitzt.



Todessturm

Typ

Global

Zauberkosten

105

Wird dieser Zauber auf der globalen Karte angewendet, kann der Anwender einen gewaltigen Strahl negativer Energie auf ein großes Gebiet abschießen, der dieses in verwüstete Einöden verwandelt und großen Todesschaden bei allen Einheiten in seinem Wirkungsbereich anrichtet.



Haß

Typ

Weltverzauberung

Zauberkosten

110

Dieser Zauber führt zur Verschlechterung der Beziehungen zwischen allen Völkern, zum Auseinanderbrechen von Bündnissen und zum Steigen der Chancen von Konflikten mit neutralen Streitkräften.



Schwarzen Drachen herbeirufen

Typ

Beschwörungen

Zauberkosten

210

Dieser Zauber beschwört einen bösen Schwarzen Drachen herauf, der in der Armee des Anwenders dient. Diese mächtigen Wesen können die meisten Einheiten mit ihrem gewaltigen Atem vernichten und besitzen außerdem noch eine Menge anderer besonderer Fähigkeiten.



Spieldienstbuch

Luftlevel 1



Eile

Typ

Einheitenverzauberung

Zauberkosten

10

Dieser Zauber fügt 10 zur Zahl der Bewegungspunkte einer Einheit hinzu. Nützlich für Katapulte und andere langsame Einheiten.



Vogelperspektive

Typ

Global

Zauberkosten

8

Die Vogelperspektive enthüllt einen großen Bereich der Karte um den Anwender herum. Denken Sie daran, daß dieser Zauber unterirdisch nicht funktioniert.



Winde des Zorns

Typ

Gefecht

Zauberkosten

4

Im Gefecht beschwört dieser Zauber einen heftigen Sturmwind herauf, der alle Einheiten in seinem Wirkungsbereich beschädigt, vor allem fliegende Einheiten.



Kettenblitz

Typ

Gefecht

Zauberkosten

8

Der Gefechtszauber Kettenblitz attackiert eine einzelne Einheit mit einem Blitzangriff und springt dann weiter zu anderen gegnerischen Einheiten in der Nähe, um auch diese zu verletzen.

Angriff: 5

Schaden: 4

Blitzschaden

Luftlevel 2



Verdampfen

Typ

Gefecht

Zauberkosten

12

Verletzt Einheiten im Gefecht, indem er Teile dieser Einheiten in Dampf verwandelt.

Angriff: 5

Schaden: 5

Physischer Schaden



Großer Adler

Typ

Beschwörungen

Zauberkosten

38

Beschwört einen scharfäugigen Adler herauf, der sich dem Anwender anschließt. Diese Adler geben aufgrund ihrer überragenden Sicht ausgezeichnete Späher ab.



Wasser gefrieren

Typ

Global

Zauberkosten

28

Dieser Zauber ermöglicht es dem Anwender, das Wasser eines Flusses oder Ozeans gefrieren zu lassen, wodurch die Durchfahrt von Schiffen verhindert wird und Einheiten das Gewässer zu Fuß überqueren können.



Kältehauch

Typ

Gefecht

Zauberkosten

22

Im Gefecht gefriert dieser Zauber das Ziel mit einem Strahl eiskalter Luft.

Angriff: 5

Schaden: 5

Kälteschaden

Anhang 1 • Zauber

Spieldienstbuch

148

Luftlevel 3



Helden herbeirufen

Typ

Global

Zauberkosten

52

Dies ruft einen Helden dazu auf, sich dem Anwender anzuschließen. Eine Gebühr und kompatible Zugehörigkeit sind aber dennoch nötig, sonst kann sich der Held dafür entscheiden, lieber neutral zu bleiben. Dies ist kein Beschwörungszauber und verbraucht kein Mana, wenn der Zauber abgeschlossen ist.



Tornado

Typ

Global

Zauberkosten

56

Mit diesem Zauber können Sie eine Gruppe von Einheiten auf der globalen Karte treffen. Diese Gruppe wird von ihrer aktuellen Position an eine andere in der Nähe teleportiert.



Schockwelle

Typ

Gefecht

Zauberkosten

22

Beschießt das Gebiet um den Anwender mit mächtigen Wellen Schallenergie. Dies betrifft nur die unmittelbare Umgebung des Anwenders des Zaubers. Sorgen Sie also dafür, daß Sie in der Nähe des Ziels sind, bevor Sie den Spruch anwenden.



Windlauf

Typ

Einheitenverzauberung

Zauberkosten

44

Dieser Zauber verleiht einer Einheit die Fähigkeit zu fliegen.

Luftlevel 4



Luftbeherrschung

Typ

Weltverzauberung

Zauberkosten

360

Wird dieser Zauber angewendet, begünstigt der Wind die Seite des Anwenders, was dazu führt, daß alle Schiffe und fliegenden Einheiten über die doppelte Geschwindigkeit verfügen. Bei allen gegnerischen Schiffen und fliegenden Einheiten wird die Geschwindigkeit um die Hälfte reduziert, und alle Erdzauber kosten das Doppelte. Ein Luftelementargeist erscheint an jedem Luftknoten und untersteht der Kontrolle des Spielers, dem der Knoten gehört.



Luftelementargeist

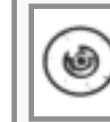
Typ

Beschwörungen

Zauberkosten

194

Beschwört einen mächtigen fliegenden Luftelementargeist herauf.



Bewacher

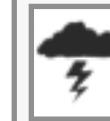
Typ

Global

Zauberkosten

110

Dieser Zauber funktioniert in etwa so wie ein Turm, d.h. er bewacht ein großes Gebiet der globalen Karte. Neben dieser Funktion kann ein Bewacher außerdem verborgene oder unsichtbare Einheiten entdecken.



Blitzsturm

Typ

Global

Zauberkosten

80

Dieser Zauber beschwört einen Blitzangriff über einem kleinen Gebiet auf der globalen Karte herauf. Alle Einheiten und Bauten im Wirkungsbereich erleiden Blitzschaden.

Anhang 1 • Zauber

149

Spieldatensammlung

150

Erdlevel 1



Steinhardt

Typ

Einheitenverzauberung

Zauberkosten

10

Dieser Zauber macht die Haut einer Einheit hart und erhöht ihre Verteidigung (Bonus von +2) gegen physische Angriffe.



Großes Wildschwein

Typ

Beschwörungen

Zauberkosten

25

Dies ruft ein Wildschwein herbei, das auf der Seite des Anwenders kämpft.



Verstricken

Typ

Gefecht

Zauberkosten

6

Mit diesem Zauber versucht man, eine einzelne Einheit zu erdrosseln. Ist der Angriff erfolgreich, greift der Zauber erneut an (mit einer Strafe von -3 für den Widerstand). Gelegentlich kann dieser Zauber eine Einheit unbeweglich machen.
Angriff: 7



Langsam

Typ

Gefecht

Zauberkosten

3

Mit diesem Zauber versucht man, die Bewegungspunkte des Ziels für die Dauer des Kampfes zu halbieren.
Angriff: 7

Erdlevel 2



Bewegungsfreiheit

Typ

Einheitenverzauberung

Zauberkosten

12

Einheiten mit diesem Zauber sind sicherer auf den Füßen als solche ohne ihn, was dazu führt, daß sie sich besser durch Wälder und Gebirge bewegen können.



Goldrausch

Typ

Stadtverzauberung

Zauberkosten

40

Dieser Zauber verdoppelt das Einkommen an Gold in der Stadt, auf die er angewendet wird.



Giftwälzer

Typ

Global

Zauberkosten

32

Dieser Zauber läßt giftige Büsche spritzen, die alle Einheiten angreifen, die versuchen durchzukommen.



Steinigung

Typ

Gefecht

Zauberkosten

12

Dieser Zauber schickt im Gefecht 8 Steine auf ein Ziel, von denen jeder eine Chance hat, zu treffen und Schaden anzurichten.

Angriff: 4

Schaden: 2

Physischer Schaden

Anhang 1 • Zaubersammlung

151

Spieldienstbuch

152

Erdlevel 3



Verbergen

Typ

Einheitenverzauberung

Zauberkosten

36

Dieser Zauber verbirgt die betreffende Einheit vor den Blicken des Gegners. Sie wird für den Gegner nur dann sichtbar, wenn sie sich in der Nähe einer seiner eigenen Einheiten befindet.



Straßen verzaubern

Typ

Weltverzauberung

Zauberkosten

80

Nach Anwendung dieses Zaubers sind alle Truppenbewegungskosten um ein Drittel reduziert, wenn sie zu Fuß auf einer Straße marschieren.



Gelände ebenen

Typ

Global

Zauberkosten

52

Diese mächtige Magie reduziert Berge und Hügel zu ebenem Boden und macht den Durchmarsch aller Bodeneinheiten einfacher.



Beben

Typ

Gefecht

Zauberkosten

38

Dieser Gefechtszauber lässt die Erde gewaltig bebhen und verursacht massiven Schaden an allen Bauten und Einheiten.

Angriff: 5

Schaden: 5

Physischer Schaden

Erdlevel 4



Erdbeherrschung

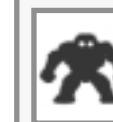
Typ

Weltverzauberung

Zauberkosten

200

Dieser Zauber lässt nicht nur alle Luftzauber das Doppelte kosten, sondern verleiht auch allen verbündeten Einheiten zu Beginn jeder Runde eine Stein Haut. An jedem Erdknoten erscheint ein Erdelementargeist, der der Kontrolle des Spielers untersteht, dem der Knoten gehört.



Erdelementargeist

Typ

Beschwörungen

Zauberkosten

196

Wenn ein Magier diesen Zauber anwendet, wird ein mächtiger Erdelementargeist herbeigerufen. Obwohl dieser langsam ist, besitzt er die Fähigkeit, Mauern zu zermalmen und Tunnel durch die Erde zu graben, und er ist im Gefecht sehr zerstörerisch.



Gelände anheben

Typ

Global

Zauberkosten

80

Dieser Zauber bewirkt das Gegenteil von „Gelände ebenen“ und führt dazu, daß das Gelände sich zu Bergen erhebt. Dies erlaubt es dem Anwender, Gebiete der Karte zu blockieren.



Stadtböben

Typ

Stadtverzauberung

Zauberkosten

95

Wird dieser Zauber auf eine gegnerische Stadt angewendet, fährt ein gewaltiges Beben durch die Stadt und verursacht massive Schäden an den Gebäuden, Mauern und Einheiten in dieser Stadt.

Anhang 1 • Zauber

153

Spieldienstbuch

Feuerlevel 1

	Wut	Typ	Zauberkosten
		Einheitenverzauberung	7
<p>Die Zieleinheit erhält destruktive Wut, wodurch sie einen Bonus von +2 für Angriff erhält. Allerdings führt die blinde Wut dazu, daß ihre Verteidigung um -1 gesenkt wird.</p>			

	Feuerfee	Typ	Zauberkosten
		Beschwörungen	28
<p>Ruft eine Kreatur aus der Feuersphäre herbei, die auf Seiten des Anwenders kämpft.</p>			

	Flammenpfahl	Typ	Zauberkosten
		Gefecht	4
<p>Sendet im Gefecht einen Feuerstrahl auf eine gegnerische Einheit. Angriff: 5 Schaden: 5 Physischer Schaden Feuerschaden</p>			

	Flammenbeschwörung	Typ	Zauberkosten
		Gefecht	6
<p>Entzündet an einer einzelnen Stelle der Gefechtskarte ein großes Feuer. Alle entzündlichen Materialien gehen in Flammen auf. Angriff: 7 Schaden: 3 Feuerschaden</p>			

Feuerlevel 2

	Feuerring	Typ	Zauberkosten
		Einheitenverzauberung	15
<p>Die Zieleinheit wird mit der Feuersphäre verbunden und erhält dadurch Feuerimmunität und die Fähigkeit, entzündliche Materialien bei Berührung in Brand zu setzen.</p>			

	Aschenwolke	Typ	Zauberkosten
		Global	27
<p>Wird dieser Zauber auf der globalen Karte angewendet, erscheint eine kleine, die Sicht behindernde Staubwolke, die alle Einheiten innerhalb der Wolke vor dem Feind verbirgt. Eine Warnung: Der Gegner kann zwar Ihre Einheiten in der Wolke nicht sehen, aber Sie können seine auch nicht sehen.</p>			

	Feuerhauch	Typ	Zauberkosten
		Gefecht	18
<p>Bei der Anwendung im Gefecht richtet ein Feuerkegel bei einer Einheit in der Nähe des Anwenders Schaden an. Angriff: 5 Schaden: 5 Feuerschaden</p>			

	Schwarm	Typ	Zauberkosten
		Gefecht	16
<p>Dieser Zauber versucht, eine Gruppe von gegnerischen Einheiten im Kampf zu schädigen und zu verwirren. Bei der Anwendung attackiert ein Insektschwarm das Ziel und die Einheiten in seiner unmittelbaren Umgebung. Verwirrte Gegner ignorieren mitunter ihre Befehle und greifen ihre Verbündeten an. Angriff: 5 Schaden: 1 Feuerschaden</p>			

Anhang 1 • Zauber

Spieldatensammlung

156

Feuerlevel 3



Anarchie

Typ

Stadtverzauberung

Zauberkosten

48

Wird dieser Zauber auf eine Stadt der globalen Karte angewendet, geraten die Einwohner in Zorn und beginnen zu rebellieren. Eine starke Garnison ist nötig, um zu verhindern, daß in der Stadt eine Revolution ausbricht.



Feuerbarriere

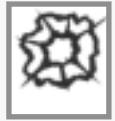
Typ

Global

Zauberkosten

45

Schafft eine große Barriere magischer Flammen auf einem Abschnitt der globalen Karte. Alle Einheiten, die versuchen durchzukommen, erleiden Feuerschaden.



Feuerball

Typ

Gefecht

Zauberkosten

20

Im Gefecht sorgt dieser Zauber für einen gewaltigen Strahl Feuerenergie. Dieser explodiert, entzündet brennbare Materialien im Wirkungsbereich und beschädigt Mauern.

Angriff: 7

Schaden: 6

Feuerschaden

Mauerschaden



Opferflamme

Typ

Gefecht

Zauberkosten

22

Der Anwender leitet Energie aus der Feuersphäre durch seinen eigenen Körper. Dies schadet ihm selbst kaum, dem Zielgebiet jedoch sehr.

Feuerlevel 4



Feuerbeherrschung

Typ

Weltverzauberung

Zauberkosten

200

Dieser Zauber läßt die Kräfte des Feuers den Verstand aller Einheiten versengen. Nicht angeschlossene Truppen geraten in Zorn und greifen ihre Nachbarn an. Alle Wasserzauber kosten das Doppelte. Ein Feuerelementargeist erscheint an jedem Feuerknoten und untersteht der Kontrolle des Spielers, der den Knoten besitzt.



Feuerelementargeist

Typ

Beschwörungen

Zauberkosten

185

Beschwört einen mächtigen Feuerelementargeist herauf, der im Gefecht verheerend ist. Die bloße Berührung dieser Kreatur kann Einheiten in Brand setzen, und sie kann auch nach Belieben im Kampf den Zauber Flammenbeschwörung anwenden.



Kriegshetzer

Typ

Stadtverzauberung

Zauberkosten

110

Wird dieser Zauber gegen eine Stadt angewendet, beginnen alle Einheiten, die im Anschluß darin aufgestellt werden, mit dem Erfahrungslevel Veteran.



Feuersturm

Typ

Global

Zauberkosten

105

Ruft die Mächte des Feuers auf, in einem großen Gebiet der globalen Karte zu explodieren. Alle Einheiten in dem Gebiet erleiden Feuerschaden, und selbst nach dem Abklingen des Sturms brennen noch verheerende Feuer.

Anhang 1 • Zauber

157

Spieldienstbuch

Wasserlevel 1



Froschbeschwörung

Typ
Beschwörungen

Zauberkosten
25

Dieser Zauber ruft einen großen Frosch herbei, der über Wasser gehen kann und auf Ihrer Seite kämpft.



Heilwasser

Typ
Einheitenverzauberung

Zauberkosten
20

Dieser Einheitszauber heilt eine einzelne Einheit und bringt ihr unmittelbar alle Trefferpunkte zurück.



Eissplitter

Typ
Gefecht

Zauberkosten
8

Im Gefecht können Sie diesen Zauber anwenden, um Ihren Gegner auf große Reichweiten mit scharfen Eiskugel zu bekämpfen.

Angriff: 4

Schaden: 4

Physischer Schaden



Schlamm

Typ
Gefecht

Zauberkosten
6

Dieser Zauber schafft im Gefecht einen großen Bereich von Morast. Bodeneinheiten, die versuchen, das schlammige Gelände zu durchqueren, werden in ihrer Bewegung behindert, was zur Halbierung ihrer Geschwindigkeit führt.

Wasserlevel 2



Über Wasser laufen

Typ
Einheitenverzauberung

Zauberkosten
14

Dies verleiht einer Landeinheit die Fähigkeit, über Gewässer zu gehen.



Strudel

Typ
Global

Zauberkosten
25

Bei der Anwendung auf der globalen Karte entsteht aus einem einzelnen Wasser-Hexfeld ein riesiger Strudel, der bei allen Wassereinheiten schweren Schaden anrichtet.



Geysir

Typ
Gefecht

Zauberkosten
12

Dieser Gefechtszauber trägt das Ziel in einem riesigen Wasserstrahl empor und lässt es dann aus großer Höhe fallen, wodurch schwerer Schaden entsteht.

Angriff: 5

Schaden: 5

Physischer Schaden



Froststrahlen

Typ
Gefecht

Zauberkosten
14

Dieser Langstreckenzauber lässt riesige Frostschaden alle Einheiten im Zielbereich erfrieren.

Angriff: 8

Schaden: 3

Kälteschaden

Anhang 1 • Zauber

Spieldienstbuch

160

Wasserlevel 3



Flüssige Form

Typ

Einheitenverzauberung

Zauberkosten

30

Bindet eine Einheit an die Wassersphäre, wodurch sie schwimmen kann und der Schaden durch Angriffe reduziert wird.



Schwerer Hagelsturm

Typ

Gefecht

Zauberkosten

32

Im Gefecht lässt dieser Zauber einen Hagelsturm über einem kleinen Gebiet der Karte niedergehen, der alle dort befindlichen Einheiten beschädigt.

Angriff: 5

Schaden: 5

Physischer Schaden



Heilende Schauer

Typ

Global

Zauberkosten

24

Bei Anwendung in einem Gebiet der globalen Karte stellt dieser Zauber die Gesundheit der Einheiten und des Landes aufgrund der Heilkraft des erstaunlich reinen Wassers wieder her.



Lebensbrunnen

Typ

Stadtverzauberung

Zauberkosten

80

Dieser Zauber verwandelt eine Stadt in ein Zentrum der Heilkunst, und alle Einheiten, die in die Stadt kommen, erhalten an jedem Rundenende ihre volle Gesundheit zurück.

Wasserlevel 4



Wasserbeherrschung

Typ
Zauberkosten

360

Nach der Anwendung kosten alle Feuerzauber das Doppelte, und ein dichter Nebel reduziert die Sicht aller Feinde um zwei Sicht-Hexfelder. Ein Wasserelementargeist erscheint an jedem Wasserknoten und untersteht der Kontrolle des Spielers, dem der Knoten gehört.



Überschwemmung

Typ

Weltverzauberung

Zauberkosten

380

Dieser mächtige Zauber lässt die Flüsse und Meere der Welt anschwellen, was zu Überschwemmungen auf der gesamten Karte führt. Obwohl die Überschwemmungen keine Stadtmauern überwinden können, werden alle Einheiten ertrinken, die sich in einem Kartenabschnitt befinden, wenn dieser überschwemmt wird.



Wasserelementargeist

Typ

Beschwörungen

Zauberkosten

185

Beschwört eine Kreatur der Wassersphäre herauf. Der Wasserelementargeist kann schwimmen und ist wegen seiner flüssigen Gestalt immun gegen Schaden durch physische Waffen.



Eisssturm

Typ

Global

Zauberkosten

105

Dieser Zauber bedeckt ein großes Gebiet mit Eis und lässt Gewässer gefrieren. Alle Einheiten, die in den Sturm geraten, erleiden Kälteschaden.

Anhang 1 • Zauber

161

Spieldienstbuch

Kosmoslevel 1

	<i>Waffen verzaubern</i>	Typ Einheitenverzauberung	Zauberkosten 10
<i>Dieser Zauber verzaubert die Waffe einer Einheit, macht sie magisch und verschafft ihr einen Bonus von +1 für Angriff und Schaden.</i>			

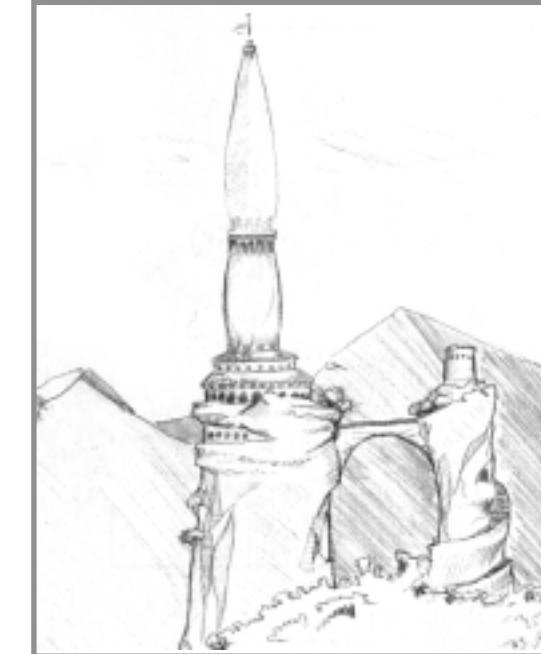
	<i>Magie zerstreuen</i>	Typ Global	Zauberkosten 5
<i>Wurde Ihre Einheit von einem negativen Zauber getroffen, benutzen Sie diesen Zauber, um diesen aufzuheben.</i>			

Kosmoslevel 3

Kosmoslevel 3

	<i>Anti-Zauberhülle</i>	Typ Stadtverzauberung	Zauberkosten 76
<i>Dieser Zauber erschafft eine starke Barriere aus Anti-Zauber-Energie über einer Stadt, die die Wirkung von Zaubern nichtig macht, die in der oder gegen die Stadt angewendet werden.</i>			

	<i>Stadttor</i>	Typ Global	Zauberkosten 52
<i>Wer diesen Zauber anwendet, kann sich selbst und seine Gruppe zu jeder Stadt unter der Kontrolle des betreffenden Spielers teleportieren, und zwar von jedem beliebigen Ort der Karte.</i>			



	<i>Gruppe rasch verlegen</i>	Typ Global	Zauberkosten 20
<i>Dieser Zauber verlegt die Gruppe des Anwenders rasch an einen willkürlich gewählten Ort in der Nähe. Die Reichweite ist nur begrenzt, doch es handelt sich um eine rasche Methode für Flucht oder Erforschung. Auf diese Weise kann man die Gruppe auch unterirdisch teleportieren.</i>			



Spieldienstbuch

Kosmoslevel 4



Kraftverlust

Typ
Weltverzauberung

Zauberkosten

110

Dieser Zauber halbiert die Zauberkraft aller Spieler.



Zauber spruch abwehr

Typ
Weltverzauberung

Zauberkosten

130

Schafft eine Barriere, die die Anwendung von Weltverzauberungen begrenzt. Kein Spieler kann eine Weltverzauberung anwenden oder Entfernen, bis die Zauber Abwehr aufgehoben ist.



164

Anhang 2

Die Geschichte des Wundertals

Spieldatenbuch

166



- 0 LIR:** (Lord Iniochs Regierungszeit) - Inioch wird zum König des Elfenreichs gekrönt. Sein Vater zieht sich nach Immerdar zurück. Er ist der unumstrittene Herrscher des gesamten Gesegneten Kontinents. Vom Grünen Hof im Tal der Wunder regiert Inioch, und sein Wille ist Gesetz.
- 800 LIR:** Ein neues Volk, das sich "Die Hünen" nennt, erscheint am Grünen Hof und warnt Inioch vor dem "Bund der Menschheit". (Ein uraltes Abkommen zwischen Elfen und Hünen, das den Elfen bestimmte Wahlmöglichkeiten gab und die Forderungen der Hünen für das junge Volk darlegte.) Inioch hält den Bund geheim und bildet statt dessen eine politische Koalition aus allen Völkern, um den Frieden mit den Neuankömmlingen zu fördern. Die Mitglieder dieser Koalition werden "Die Wächter" genannt. Die Wächter sind nur unzureichend über die Absichten der Hünen informiert, doch ihre wohlwollenden Bemühungen stellen die Neuankömmlinge zufrieden.
- 801 LIR:** Die Hünen verlassen den Hof wieder, um in ihrem "Garten" an die Arbeit zurückzukehren.
- 870 LIR:** Entgegen den Bestimmungen des Bundes wird Iniochs Gattin schwanger.
- 878 LIR:** Nach einer Schwangerschaft von 8 Jahren wird Meandor geboren, doch Iniochs Frau stirbt bei der Geburt.
- 898 LIR:** Nach der üblichen Mindesttrauerzeit heiratet Inioch am nächsten Tag Elwyn. Meandor, noch ein Kind, ist voller Groll auf Elwyn und hält die rasche Heirat für eine Beleidigung seiner Mutter.

- 961 LIR:** Königin Elwyn wird schwanger. Inioch rechtfertigt die erneute Schwangerschaft damit, daß dieses Kind seine erste Gemahlin ersetzen wird.
- 962 LIR:** Schiffe erscheinen am Horizont, und einige Inselnationen legen Beschwerde gegen ihre Wanderung ein. Von dort aus trugen sie die ersten Forscher der Menschen zum Gesegneten Kontinent.
- 965 LIR:** Die ersten Menschen treffen im Wundertal ein und bilden eine kleine Kolonie. Die Wächter bestehen darauf, daß sie eingelassen werden, und weisen die Zwergenwächter an, die Eingänge des Tals für alle zu öffnen, die kommen wollen.
- 969 LIR:** Königin Elwyn gebiert ein Mädchen. Andere Völker protestieren bereits gegen das Einströmen der Menschenbevölkerung. Iniochs jüngstes Kind wird von politischen Gegnern als Beweis dafür angesehen, daß aufgrund der ständig anwachsenden menschlichen Bevölkerung bald kein Raum mehr für die Elfen ist. Die Wächter stehen zu Inioch. Inioch behauptet, daß die Tatsache, daß das Kind ein Mädchen ist, ein Beweis dafür sei, daß es seine tote Gemahlin ersetzen soll. Und als Zeichen dafür gibt er dem Mädchen den Namen seiner toten Frau (Meandors Mutter), nämlich Julia. (Das findet keine große Zustimmung bei Meandor... Ja, man könnte sogar sagen, daß er ein ganz klein wenig verstimmt ist.)
- 970 LIR:** UNTERGANG DES KÖNIGSHOFS VON INIOCH: Die Unruhen unter den Menschen erreichen einen Höhepunkt. Meandor verbündet sich mit einer Geheimgruppe der Elfen, die als Dunkle Elfen bezeichnet werden. Nach bösartigen politischen Intrigen wird der Hof im Kampf gegen eine Truppe von "Menschen" gestürzt. Inioch wird getötet, der Palast dem Erdboden gleichgemacht. Meandor wird schwer verwundet und für tot gehalten. Das Massaker ist so furchtbar, daß die Menschen die Leichen in der Ruine des Zentralhofs aufstapeln und den Elementen überlassen. In der Folge weigern sich die Menschen, in der Umgebung Niederlassungen zu gründen. Meandor wird fälschlich für tot gehalten und ebenfalls zu den Leichen geworfen. Er kann entkommen und schließt sich den Dunklen Elfen an. Königin Elwyn kann vom Grünen Hof entkommen. Sie organisiert eine Elfenstreitkraft, um die Menschen mindestens zeitweilig aufzuhalten und einen Nichtangriffspakt zu schließen.

Anhang 2 • Geschichte

167

Spieldiensthandbuch

- 971 LIR:** Die Menschen erklären das Wundertal zu ihrem Eigentum. Jedes Volk, das die Oberherrschaft der Menschen nicht anerkennt, soll vernichtet werden. Die Wächter schaffen es dennoch, eine Frist für die Auswanderung zu erhandeln. Königin Elwyn versammelt die Elfen um sich und fleht sie an, das Tal zu verlassen und an einen anderen Ort zu ziehen, doch viele Elfen sind halsstarrig und wollen nicht mit ihr gehen. Sie wollen bleiben und kämpfen. Sie dürsten nach Rache und verlangen, daß Königin Elwyn sie im Kampf um die Rückeroberung des Tals anführt. Doch nach langen Debatten verläßt sie das Tal und nimmt Julia mit sich.
- 973 LIR:** Die Menschen werden es müde, daß die Wächter die Evakuierung der Elfenniederlassungen aus dem Wundertal hinauszögern (hauptsächlich weil viele Elfen nicht wirklich vorhaben zu gehen), und beschließen, die Auswanderung mit dem Schwert zu erzwingen. Die Elfen werden zerstreut und fliehen in alle Richtungen, da sie zum Hauptziel der menschlichen Aggression werden. (Es kommt zum Abschied der Elfen und zum Paß der Trauer.) Die Zwerge versuchen, die Bergpässe für die Menschen zu schließen. Nur wenige Armeen der Menschen können durchkommen und die fliehenden Elfen verfolgen. Vom Paß der Trauer aus kann eine Menschenmenge die Elfen überwinden und sie in den Grenzfelswald jagen. Die wenigen verzweifelten Elfen, die kein Schiff zur Insel des Letzten Lebewohls besteigen können, werden niedergemetzelt.
- 974 LIR:** Silvanus wird als Bastion der Elfenmacht gegründet. Sie betrachten die Tatsache, daß Elwyn sie verlassen hatte, als Teilgrund dafür, daß sie aus dem Wundertal vertrieben wurden, und es kommt zu einer politischen Spaltung. Man stellt ein Heer auf und vernichtet alle Menschen, die für das Massaker im Grenzfelswald verantwortlich waren.
- 975 LIR:** Die Zergewächter werden überrannt und müssen sich in Siedlungen in der Nähe zurückziehen. Die Menschen beginnen, massive Festungen zu bauen, und besetzen das Tal, während weitere Verstärkungen über das Meer kommen. Alle Versuche, daß Tal zurückzuerobern, scheitern kläglich.
- 977 LIR:** Die Dunklen Elfen krönen Meandor zum rechtmäßigen König über das Wundertal an Iniochs Stelle. Nur wenige Völker erkennen die Krönung an, und die Mehrheit der Völker steht hinter den Wächtern und Königin Elwyn.

- 983 LIR:** Die Zwerge haben sich bei ihren Bemühungen, die Menschen innerhalb der Grenzen des Sturmtals zu halten, aufgerieben und beginnen einzusehen, daß ihre Anstrengungen vergeblich sind. Angesichts der geringen Unterstützung von den anderen Völkern sind sie gezwungen, an ihr eigenes langfristiges Überleben zu denken. Man beschließt, ihre unterirdische Stadt, Tiefmir, zur neuen Hauptstadt und damit zu einem Ort zu machen, der das Volk der Zwerge beschützen kann.
- 985 LIR:** Nachdem er eine Zeitlang unbeachtet geblieben war, gründet Meandor den Kult der Stürme, dessen Ziel die Vernichtung der Menschen ist. Der Kult wendet ähnliche Taktiken wie die Wächter an, allerdings in zerstörerischer Absicht, nicht um Frieden und Ruhe zu erhalten.
- 987 LIR:** Die menschlichen Hochburgen im Wundertal sind so etabliert und unbezwinglich, daß die Menschen ihre Kolonialisierung innerhalb des Tals mit unglaublicher Geschwindigkeit ausweiten. Flotte um Flotte mit neuen Reisenden trifft ein. Das Tal beginnt sich mit Menschen zu füllen, die das umgebende Land mit gierigen Augen betrachten. Der Kult bemüht sich, die Völker zu Taten gegen die Menschen aufzustacheln, indem sie deren rasche Expansion als Verderben für alle anderen darstellen. Doch zu viele Völker haben bei früheren Konfrontationen mit den Menschen Niederlagen einstecken müssen und können nicht viel mehr tun als nicken und seufzen.
- 989 LIR:** Nach wiederholten Niederlagen gegen die Menschen leidet der Kult der Stürme unter zahlreichen Desertionen und häufigen Ausbrüchen von Unruhen unter der Bevölkerung. Schließlich gewinnt der Kult Kontrolle über die meisten bösen Völker, jedoch nicht, ohne dabei zahlreiche Rückschläge zu erleiden und viele seiner mächtigsten Anführer durch Aufstände und Rebellionen zu verlieren.
- 993 LIR:** T993 LIR: Die Terrorangriffe des Kults gegen die Menschen führen dazu, daß die Menschen die Hellelfen attackieren, da sie diese irrtümlich für die Aggressoren halten. Verhandlungen der Wächter mit den Menschen brechen in der Folge zusammen, denn die Menschen sind nicht davon überzeugt, daß die Wächter und der Kult nicht miteinander verbunden sind. Die Wächter müssen einsehen, daß sie die Aktivitäten des Kults nicht länger ignorieren können, wenn sie den Menschen beweisen wollen, daß es sich um zwei verschiedene

Spieldiensthandbuch

170

- 994 LIR:** Organisationen handelt. Die Wächter treffen in einer ersten Konfrontation mit dem Kult zusammen. Elfen und Dunkel Elfen stoßen in einer schrecklichen Schlacht aufeinander.
- 999 LIR:** Die Menschen beginnen, das Land um das Wundertal herum zu erobern. Alle Völker bereiten sich auf die unausweichliche weitere Ausbreitung dieser Völkergruppe vor und schielen dabei auf die Länder ihrer Nachbarn - in der Hoffnung auf eigenen Gewinn!
- 1000 LIR:** Die Halblinge schenken den Elfen die Insel Aldor und locken den Großteil ihrer Bevölkerung in die vereinten Städte. Königin Elwyn gründet einen neuen Königshof und wird zur rechtmäßigen Herrscherin über die Elfen ausgerufen. Die Elfen von Aldor akzeptieren sie als ihre Herrscherin, und die Halblinge unterstützen ihre Ernennung mit noch nie gesehenem Begeisterung.
- 1001 LIR:** HERRSCHAFT DES CHAOS'. Eine Reihe von wichtigen Bündnissen bricht auseinander. Die Wächter verlieren allen Einfluß bei den anderen Völkern, als sie sich völlig zurückziehen, überzeugt davon, daß ihr Volk nur so überleben kann. Meandor behauptet, er müsse nach dem Brauch der Elfen der rechtmäßige oberste Herrscher werden, da Iniochs Regierung der Tradition gemäß 1000 Jahre dauere. Doch die meisten Elfen fürchten Meandor, und die wenigen, die ihn treffen, bemerken, daß er sich verändert hat. Nach der Tradition der Elfen müßte er Elwyn heiraten, und Elwyn will nichts mit Meandor zu tun haben. Viele Elfen betrachten Julia als die einzige Hoffnung auf einen rechtmäßigen Herrscher auf dem Thron. Meandor behauptet, die überirdisch lebenden Hellelfen hätten sich des Hochverrats schuldig gemacht, und schwört, sie alle zu bestrafen. Das verschafft ihm natürlich nicht viele Anhänger für seine Seite, und dies in einer Zeit, in der die Bedrohung durch die Menschen immer noch anwächst. Der "Bund der Menschheit" ist mittlerweile nur noch düstere Vergangenheit, und die Wächter nennen das folgenden Jahrhundert „Das Jahrhundert des Unglaubens“.
- 1020 LIR:** Nun, da die Elfen geschwächt sind und ihre Verteidigung geschwächt ist, schwärmen Orks aus ihren Höhlen, da sie dieses neue Chaos als eine Chance ansehen, leichte Beute zu machen und sich selbst als die "Ober-Tyrannen" in einer Welt von Schwächerlingen zu etablieren.

seinen Bemühungen um die Herrschaft und die Vernichtung der Menschen nicht anschließen. Der Herholzwald trägt die schrecklichen Narben eines furchtbaren Scharfmüzzels.

- 1023 LIR:** Nach so vielen Verlusten leben die meisten Zwerge nun in Tiefmir.
- 1025 LIR:** Julia schließt sich den Wächtern an und beginnt ihre Ausbildung bei ihnen. Sie wird als jüngste Elfin gefeiert, die sich ihrer Gruppe anschließt. Sie ist klug und schön. Alle, die sie sehen, betrachten sie als die einzige wahre Erbin von Iniochs Thron.
- 1048 LIR:** Nach dem härtesten Winter, der jemals im Land verzeichnet wurde, machen sich die Menschen einen neuen Feind; die Frostlinge.
- 1080 LIR:** Das Azrak-Reich sträubt sich gegen das Eindringen neuer Völker in sein Territorium. Unter dem Vorwand eines "Rituellen Krieges zur Reinerhaltung der Völker" finden sich fliehende Völker gefangen zwischen einer Masse eindringender Menschen und dem Volk religiöser Eiferer, den Azrak.
- 1082 LIR:** Nachdem sie ihre Grenzen "bereinigt" haben, wenden sich die Azrak der Eroberung von wichtigen Schätzen im Norden zu und beginnen eine große Kampagne, den Gesegneten Kontinent zu finden und zu erobern.
- 1084 LIR:** Die Azrak kämpfen um die Kontrolle über den Kanal
- 1087 LIR:** Die Menschen erweitern ihren Einflußbereich und drängen die Azrak von den südlichen und östlichen Rändern des Tals zurück. Nach einer großen Schlacht erobern sie die Aschensteppe.
- 1090 LIR:** Azrak, Echsenmänner, Menschen und Orks treffen in einer blutigen Schlacht um die Bucht von Barondir aufeinander.
- 1096 LIR:** Die Wächter erkennen, daß die Streitkräfte der einzelnen Völker nicht ausreichen, die Wellen der Menschen und Azrak aufzuhalten, und nutzen die Gelegenheit, mächtige Bündnisse gegen diese beiden Völker zu schmieden und eine Angriffsstreitkraft gegen die Invasoren zu organisieren.

171

Anhang 2 • Geschichte

Spieldienstbuch

172



- 1098 LIR:** Das Wächter-Bündnis schafft es, die Azrak vom Gesegneten Kontinent zurückzudringen. Die Azrak versuchen sicherzustellen, daß die Wächter nicht auf „dumme Gedanken“ kommen (wie in das Azrak-Reich einzudringen und ihre uralten Besitztümer zu erobern), stehlen die Posaune der Toten und drohen, sie zu blasen, falls Aggressoren versuchen sollten, wegen ihres heiligen Krieges Rache zu nehmen.
- 1101 LIR:** "Jemand" bläst die Posaune. Die Azrak leugnen die Tat.
- 1102 LIR:** Die Untoten schwärmen durch das Land.
- 1111 LIR:** Halblinge und Kobolde kämpfen um ein obskures Gebiet im Bergland.
- 1115 LIR:** Die Dunklen Elfen schließen sich dem Bündnis gegen die Untoten an. Es gelingt ihnen, bei der Invasion, die größtenteils auf der sonnigen Oberfläche stattfindet, einige überirdische Besitztümer einzunehmen, darunter ein fruchtbares Gebiet in der Nähe von Durlag.
- 1122 LIR:** Viele Menschen lassen sich von der Macht der Untoten verführen. Todeskulte und Totenbeschwörer laufen Amok und verbreiten falsche Todesdoktrinen. Die guten Völker der Welt erleiden große Verluste.
- 1127 LIR:** Die Mehrheit der Behausungen im Land sind große, von Mauern umgebene Gebäude, und die Völker drängen immer mehr in die Städte. Als Folge der Übervölknerung bricht eine Pestilenz unter den Einwohnern aus. Viele sterben, und die Menge der Untoten nimmt beträchtlich zu. Der Großteil der Ernten wird durch die Pestilenz ebenfalls vernichtet. Die Azrak treiben Handel mit dem Gesegneten Kontinent (mit unglaublichen Gewinnen) und geben so den geschwächten Verteidigungskräften und der Wirtschaft des Reiches Auftrieb. Obwohl sie sich im Kampf gegen die Untoten nie besonders hervortun, schaffen sie es, ihre eigene Position zu verteidigen und für das nächste Jahrzehnt weiterhin Profit aus den Handel zu ziehen.
- 1145 LIR:** Die Untoten erobern weiterhin Besitzungen des Bündnisses. Die Menschen ziehen sich in ihre Festungen in nächster Nähe zum Wundertal zurück und stellen ihre Expansion ein, doch auch sie verlieren im Angesicht des Ansturms der Untoten ihren Halt.

- 1146 LIR:** Die Hünen erscheinen voller Glorie und Macht auf der Bildfläche. Sie machen dem Anmarsch der Untoten ein Ende, und das Bündnis, die Menschen und die Hünen gewinnen ihre ersten Schlachten.
- 1148 LIR:** Nach einem harten Winter beginnen die Frostlinge, in zentralere Regionen zu ziehen, während die Untoten sich aufgrund der Angriffe der Hünen zerstreuen. Viele entlegene Gebiete werden vom Chaos des Krieges überschwemmt
- 1149 LIR:** Die Untoten werden zum Rückzug in die Schatten gezwungen.
- 1152 LIR:** Die Hünen verschwinden wieder und lassen ihre Besitzungen zurück. Nur wenige mächtige Vertreter der Hünen bleiben, um bestimmte Knoten mit negativer Kraft zu bewachen. (Wie am Schwarzwassersee.) Die meisten Völker sind eilends dabei, sich ihren Besitz anzueignen und darauf zu bauen. Dies führt zu weiteren Konflikten.
- 1159 LIR:** Da nun die meisten Hünen verschwunden sind, versuchen die Untoten, die Zerstörung des Landes wieder aufzunehmen. Doch das Bündnis ist zu stark, und nach einem halben Jahrhundert des Kampfes gegen die Untoten sind diese einfach zu schwach. Die Untoten ändern ihren Angriffsplan zu einer subtleren Methode... sie beginnen, auf Meandors Verstand einzuwirken.
- 1164 LIR:** Der Kult stimmt einer Reihe von Nichtangriffsabkommen mit den Untoten zu. Totenbeschwörer beginnen, Einfluß auf den Kult der Stürme zu gewinnen.
- 1172 LIR:** Hünen werden in bestimmten Menschensiedlungen gesichtet, doch die Bemühungen der Wächter, Bündnisse zu schmieden, schlagen fehl.
- 1194 LIR:** Meandor verbündet sich mit den Kobolden und beginnt, Intrigen zu spinnen.
- 1197 LIR:** Eine Hungersnot plagt während der nächsten vier Jahre das Land. Einige Völker überfallen andere, um an Nahrung zu gelangen. Die Halblinge werden aufgrund eines Handelsabkommens mit den Frostlingen reich, deren Land in der brennenden Hitze der Dürre blüht und gedeiht. Die Azrak dagegen sind gezwungen, einen Großteil ihrer Vorräte zu verspeisen, und legen ihre Pläne einer weiteren organisierten Invasion des Gesegneten Kontinents auf Eis.

173



Anhang 2 • Geschichte



Spieldatenbuch

- 1203 LIR:** Die Beziehungen zwischen Frostlingen und Halblingen verschlechtern sich. Der Verfall der diplomatischen Beziehungen verursacht eine Reihe von Konflikten zwischen den beiden Völkern. (**HONEYVALE FALLS Scenario**)
- 1206 LIR:** Das "Jahrzehnt der Stille" beginnt. (Die nächsten zehn Jahre sind eine Zeit eines unsicheren Friedens, in der keine ernsthaften Schlachten geschlagen werden. Doch statt Wohlstand und Frieden zu genießen, wird die Bewaffnung extrem verstärkt, als ob der Krieg letztlich unvermeidlich wäre.)
- 1216 LIR:** Der Stern erscheint über dem Wundertal.



174

Anhang 3

*Karteneditor, Heat-Net und
Schnellfunktionstasten*

Spieldatensammlung

Schnellfunktionstasten

Pfeiltasten	Karte scrollen
BILD-AUF	Kartenlevel hoch
BILD-AB	Kartenlevel runter
N oder ,	Nächste Einheit/Armee wählen
P oder ,	Vorherige Einheit/Armee wählen
H	Nächsten Helden wählen
L	Anführer wählen
D	Gruppe für die aktuelle Runde als 'Fertig' designieren.
G	Bewachen ein/aus
C	Karte über gewählter Einheit/Armee zentrieren
STRG-EINGABETASTE	Runde beenden
F2 oder STRG-O	Spiel öffnen/laden
F3 oder STRG-S	Spiel speichern
M	Einheit bewegen
O	Feindliche Bewegungen einsehen
UMSCHALTTASTE	UMSCHALTTASTE gedrückt halten, um für eine Bewegung mehrere Gruppen oder Einheiten zu wählen
ALT-EINGABETASTE	Schaltet zwischen Vollbild- und Windows-Anzeigemodi um
ESC	Beenden (auf den meisten Bildschirmen)
F1	Ruft letzten Tutorial-Tip auf

Spieldaten über HEAT.NET

Während der Installation von "Age of Wonders" werden Sie aufgefordert, auf Ihrem Computer die HEAT.NET-Software zu installieren. HEAT.NET kann über die Szenariomenüoption HEATNET aber auch nach der Installation des Spiels installiert werden.

Der schnellste Weg zur AoW-Gamelobby führt über die HEATNET-Verknüpfung Ihres AoW-Startmenüs. Nach Wahl der Verknüpfung öffnet Ihr Web-Browser automatisch die AoW-Direktstartseite. Dort angekommen, tun Sie bitte folgendes:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Name im Dropdownmenü "Age of Wonders" lautet.
2. Geben Sie nach Eingabeaufforderung Ihren HEAT-Benutzernamen und Ihr Kennwort ein.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche "PLAY NOW" (JETZT SPIELEN).

Nach Laden der HEAT-Software finden Sie sich kurz darauf in der AoW-Hauptlobby wieder. Hier können Sie sich mit anderen Spielern unterhalten, ein neues Spiel einrichten oder sich einem bereits laufenden Spiel anschließen.

Zusätzliche Hilfe zu HEAT.NET erhalten Sie, wenn Sie sich bei <http://www.heat.net> anmelden und aus der Hauptmenüleiste "HELP" wählen.

Aktuellste Informationen zu "Age of Wonders" über HEATNET finden Sie auf der AoW-Spielseite in HEATNET unter <http://www.heat.net>. Wählen Sie aus dem oben angeordneten Menü "GAMES", dann "ACTION" und aus der links aufgeführten Spieleliste die "Age of Wonders"-Verknüpfung (Link).

Der "Age of Wonders"-Editor

"Age of Wonders" beinhaltet ein umfassendes Szenarioentwurfsprogramm namens AoWED, dank dem Sie Ihre eigenen AoW-Karten, Helden und Gegenstände erstellen können. Vor Einsatz dieser Utility sollten Sie sich jedoch mit der Funktionsweise des Spiels vertraut machen, da es auch nach Erlernen des Spiels noch schwierig genug sein wird, eine unterhaltsame und ausgewogene Karte zu erstellen.

Entwurf eines neuen Szenarios

Klicken Sie nach erstmaligem Starten des "Age of Wonders"-Editors die Dateienüfungktion "Neu". Wählen Sie im daraufhin eingeblendeten Dialogfenster die gewünschte Kartengröße:

Kartengröße: Karten können eine Größe von 48x48 (klein) bis 128x128 (extragroß) Hexfeldern haben.

Kartenlevels: Entscheiden Sie, ob Sie lediglich eine Oberflächenkarte erstellen oder auch einen bzw. beide unterirdischen Levels einbauen möchten.

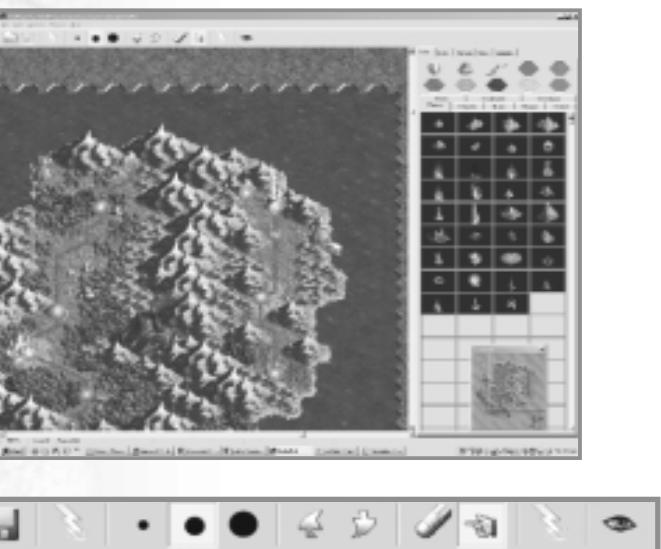
Treffen Sie Ihre Wahl entsprechend der Spielerzahl, die Sie für Ihr Szenario vorgesehen haben. Kleine Karten eignen sich am besten für 'Kopf-an-Kopf'-Spiele, während extragroße Karten alle 12 Völker unterbringen können. Nach Wahl einer Kartengröße werden Sie um weitere Angaben gebeten. Geben Sie unter dem Register "Allgemeines" also den gewünschten Namen der Karte sowie eine Beschreibung ein, und wählen Sie die Musik, die im Hintergrund spielen soll. Ferner können Sie hier zur Bearbeitung der Karte ein Passwort definieren (um zu verhindern, daß Ihre besserwisserischen Freunde Ihre Karte ruinieren!). Über das nächste Register "Einstellungen" läßt sich bestimmen, wer Ihre Karte bewohnen soll. Auch die Siegesbedingungen können Sie definieren. Im Feld "Beschränkungen" wählen Sie die Anzahl der Spieler sowie der magischen Sphären und Helden, die jeder wählen darf. Möchten Sie auch Siegesbedingungen setzen, so tun Sie das bitte über das entsprechende Feld. Im Anschluß daran entscheiden Sie, welche Völker am Szenario

Spieldatensammlung

178

beteiligt sein dürfen, und legen die Persönlichkeit der Unabhängigen fest. Über das dritte Register "Spieler" nehmen Sie playerspezifische Einstellungen vor. Wählen Sie im Feld "Spieler" zunächst den Spieler, den Sie bearbeiten möchten, und in den darauffolgenden Feldern das Volk, das dieser Spieler anführen soll, ganz gleich, ob es sich hierbei um einen menschlichen Spieler oder den Computer (in diesem Fall das Feld "KI" mit einem Häkchen versehen) handelt. Im letzteren Fall müssen Sie auch die Verhaltensweise der computergesteuerten Seite festlegen. Darunter bestimmen Sie die Gold- und Manamenge, die jedem Spieler zu Beginn des Spiels zur Verfügung steht, sowie die während jeder Runde erhältliche 'externe' (kostenlose) Gold- und Manamenge. Abschließend können Sie auch ein Ziel definieren, das den Spieler zum Sieg führen soll. Tun Sie das, müssen Sie allen Spielern Ziele setzen.

Der Editor-Bildschirm



Über das letzte Register "Diplomatie" stellen Sie die anfänglichen Beziehungen der Spieler untereinander ein. Klicken Sie das Fragezeichen an, um durch die vier Optionen zu schalten: "Unbekannt", "Frieden", "Krieg" und "Bündnis".

Sind Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden, klicken Sie auf "OK". Die Erschaffung Ihrer Welt kann nun beginnen.

Dank der oben angeordneten Symbolleiste lassen sich vielerlei Aufgaben schnell und leicht erledigen. Die ersten beiden dienen dem Öffnen und Speichern. Die dritte, "Verifizieren", bestätigt eine korrekte Kartenausführung. Die nächsten drei repräsentieren die bei Erstellung des

Kartengeländes verwendete Pinselgröße, und mit den darauffolgenden zwei können Sie zwischen der Oberflächenschicht und den Untergrundschichten (sofern Sie letztere zuvor gewählt haben) umschalten. Die Radier- und Objektauswahlsymbole dienen zur Entfernung oder Wahl bestimmter Kartenobjekte wie Bäume und Berge, mit dem Geländeüberschreibungssymbol überschreiben Sie das Gelände, und das letzte, das Vorschaumodussymbol, schaltet in die 'Game-Engine'-Kartenansicht um.

Den größten Bildschirmbereich nimmt das links angeordnete Kartenfenster ein, über das Sie sich Ihr Werk ansehen und mit ihm interagieren können. Der "Scanner"-Floater enthält eine kleine Karte der Welt, und auf der rechten Bildschirmseite sind die verschiedenen Gegenstände aufgeführt, die Sie in Ihr Szenario einbauen können. Das Register "Fliesen" dient der Vorarbeit Ihrer Karte, d.h. der Gelände-, Gruppen-, Gegenstand- und Stadtplazierung. Beginnen Sie mit der Wahl eines Geländes (klicken Sie beispielsweise auf die unter dem Fliesenregister aufgeführte Option "Gras") und eines Geländetyps (klicken Sie auf einen Berg), und klicken Sie im Kartenfenster dann einen beliebigen Punkt an. Durch Rechtsklicken oder Wahl eines anderen Geländetyps können Sie den Berg wieder abwählen. Klicken Sie nun auf das rechts oben angeordnete grüne Hexsymbol, können Sie zwischen mehreren Geländetypen (Wasser, Gras, Steppe, Wüste, Ödland, Schnee und Eis) wählen. Klicken Sie jetzt mehrmals um Ihren Berg, um das umliegende Gelände mit Gras zu bedecken.

Klicken Sie anschließend auf das Register "Orte", wählen Sie eine Stadt beliebiger Größe, und plazieren Sie sie in der Nähe Ihres Berges. Über der Stadt ist anfangs ein großes Fragezeichen (?) eingeblendet, da diesbezüglich noch keine Informationen vorliegen. Rechtsklicken Sie also einen beliebigen Punkt, um den "Stadtplazierungscursor" zu deaktivieren, und rechtsklicken Sie dann die soeben plazierte Stadt. Klicken Sie jetzt einmal auf die Stadt und rechtsklicken Sie dann, erscheint ein Menü, über das Sie bitte die Option "Bearbeiten" wählen, woraufhin Sie Ihrer Stadt einen Namen geben und die Anfangsbedingungen bestimmen können, d.h. wer die Stadt kontrolliert, welches Volk dort wohnt, ob sie einen Schutzwall hat, ob sie verteidigt wird und welchen Verbesserungsgrad sie erreicht hat.

Füllen Sie die Karte nun mit weiteren Geländearten Ihrer Wahl. Fügen Sie auch noch ein paar Städte, Kraftknoten und Farmen hinzu (letztere können ebenfalls über das Register "Fliesen / Orte" gewählt werden). Dank des Straßensymbols (oben rechts neben den Geländehexsymbolen) können Sie Ihre Städte miteinander verbinden. Nach Wunsch können Sie durch Anklicken des Gruppensymbols auf der Karte auch Einheitengruppen stationieren (ebenfalls oben rechts in Form eines Schildes angeordnet). Setzen Sie der Gruppe nun ein Ziel, indem Sie einen beliebigen Kartenort wählen und klicken, woraufhin zwei Floater erscheinen. Über den Armee-Eigenschaften-Floater wählen Sie den Spieler, der die Gruppe anführen soll, sowie die Verhaltensweise (für KI-Spieler) und die Blickrichtung der

179

Anhang 3

Spieldatensammlung

180

Gruppe. Über den Einheiten-Floater können Sie der Gruppe durch Anklicken des entsprechenden Portraits und anschließender Wahl der Armee-Eigenschaftenoption "Hinzufügen" eine beliebige Einheit oder einen Helden zuteilen. Sind Sie fertig, klicken Sie auf "OK".

Das letzte Symbol des Fliesenregisters ist das Gegenstandssymbol (die rechts neben dem Gruppensymbol angeordnete Tasche). Wählen Sie jetzt das Einheitensymbol und klicken dann einen beliebigen Kartenpunkt an, erscheinen zwei weitere Floaters, woraufhin Sie die Möglichkeit haben, entweder den Computer nach dem Zufallsprinzip Gegenstände eines bestimmten Wertes auf der Karte plazieren zu lassen oder die gewünschten Gegenstände selbst zu wählen. Wählen Sie über den Gegenstand-Floater bitte die Drachenschuppenpanzerung, und klicken Sie dann die Taschenoption "Hinzufügen" an. Wählen Sie abschließend "OK", erscheint die Panzerung auf der Karte.

Das Register "Fliesen" kennen Sie jetzt. Klicken Sie daher auf das nächste Register "Einheiten", die Einblick in alle Einheiten des Spiels bietet. Ferner können Sie hier Einheiten wählen und durch Anklicken des gewünschten Kartenortes auf der Karte stationieren. Gruppen lassen sich auf diese Weise ebenfalls erstellen. Stationieren Sie einfach mehrere Einheiten im selben Hex, wählen Sie die Einheitengruppe, und rechtsklicken Sie sie, um ihre Eigenschaften zu bearbeiten. Mit dem dritten Register "Helden" können Sie auf der Karte Helden stationieren. Es funktioniert ähnlich wie das Einheitenregister, nur daß Sie in diesem Fall sogar Ihre eigenen Helden erstellen können (indem Sie das Symbol "Helden hinzufügen" anklicken)!

Das vierte Register "Gegenstände" folgt demselben Muster, d.h. Sie können einen Gegenstand wählen und durch Anklicken des gewünschten Kartenortes auf der Karte stationieren sowie Ihre eigenen Gegenstände erstellen.

Zu guter Letzt gibt es noch das Register "Anführer", über das Sie den Anführer jedes Spielers auf der Karte stationieren und daraufhin seine Eigenschaften bearbeiten können – dazu anklicken, dann rechtsklicken und "Bearbeiten" wählen, woraufhin der Armee-Eigenschaften-Floater erscheint, über den Sie dann den Anführer und die Option "Bearbeiten" wählen können.

Die Grundlagen der Kartenerstellung kennen Sie jetzt, doch sollten Sie zuerst immer einen groben Umriss Ihrer geplanten Karte einschließlich bedeutender Städte und Orte anfertigen. Den Feinenheiten (Bäume, Hügel etc.) können Sie sich dann später noch widmen. Auch sollten Sie Ihre Karte GRÜNDLICH testen! Spielen Sie jede Seite, und versichern Sie sich, daß jeder Spieler gleiche Erfolgsschancen hat. Viel Spaß bei der Schöpfung Ihrer eigenen Welten!

Problemlösung

Nach Starten des Spiels erscheint ein schwarzer Bildschirm.

Versuchen Sie, das Spiel in einem Fenster auszuführen. Läuft es in einem Fenster, aber nicht im Vollbildmodus, überprüfen Sie bitte, ob Sie auch die neueste DirectX-Version installiert haben, oder laden Sie sich die aktuellsten Videotreiber Ihrer Videokarte herunter. Ist der Bildschirm nach Änderung der Auflösung plötzlich schwarz oder verzerrt, versuchen Sie, die automatische Umschaltung der Auflösung zu deaktivieren. Das Spiel wird damit bei gleichbleibender Auflösung ausgeführt. Szenen wie die Einleitung sowie der Einstellungsschirm erscheinen bei Auflösungen von über 640x480 daraufhin in einem Kasten.

Beim Spielstart stürzt das Programm ab oder wird einfach nicht geladen.

Aktivieren Sie im AoW-Einstellungsprogramm die Option "Einleitung überspringen" (versiehen Sie sie mit einem Häkchen), und versichern Sie sich, daß die Funktion "DirectSound verwenden" deaktiviert (kein Häkchen) ist. Läuft das Spiel, sind Fehler möglicherweise auf Konflikte mit Ihren Windows-Videotreibern und/oder DirectSound-Treibern zurückzuführen. Versuchen Sie es mit den aktuellsten DirectX-Treibern.

Kein Sound.

Schalten Sie während des Spiels oder der AoW-Einstellung die Option "DirectSound" ein/aus, und versichern Sie sich, daß Sie auch die aktuellste DirectX-Version installiert haben.

Spieldauert langsam.

Auf Low-End-Systemen (älter als P2) sollte das Spiel bei niedrigster Auflösung (640x480) ausgeführt werden. Läuft das Spiel immer noch zu langsam, wählen Sie den niedrigsten Detaillevel (dabei gehen lediglich ein paar Transparenzeffekte verloren). Reicht auch das nicht aus, wählen Sie eine geringere Soundqualität, oder schalten Sie den Sound ganz aus.

Mausbewegung ist langsam.

Die Mausbewegung ist mit der Vollbildrate des Spiels verknüpft. Auch auf langsameren Rechnern erfolgen die Mausbewegungen langsamer. Wählen Sie über das AoW-Einstellungsprogramm versuchsweise eine niedrigere Auflösung und/oder einen niedrigeren Detaillevel. Reicht auch das nicht aus, wählen Sie eine geringere Soundqualität, oder schalten Sie den Sound ganz aus.

Multiplayer-Spiele können nach Zuweisung aller Seiten einfach nicht gestartet werden.

Ist in der Multiplayer-Lobby hinter den Namen der Spielteilnehmer ein rotes "X" aufgeführt, haben diese Spieler entweder eine andere Version des Spiels oder ein anderes Szenario als der Host geladen. Versichern Sie sich, daß alle Spieler die gleiche Spielversion (die Versionsnummer ist auf dem Titelschirm aufgeführt) installiert und dasselbe Szenario gewählt haben wie der Host.

Spieldauert anfangs gut, wird dann aber plötzlich langsam.

Dieses Problem tritt nur selten auf und ist auf einen anfänglichen Konflikt mit dem Musiksystem des Spiels zurückzuführen. Schalten Sie die Musik in diesem Fall aus und wieder an. Das Problem sollte damit behoben sein.

"Age of Wonders" wird nicht korrekt heruntergefahren.

Dieses Problem tritt nur selten auf und ist auf einen anfänglichen Konflikt mit dem Musiksystem des Spiels zurückzuführen. Schalten Sie die Musik in diesem Fall aus und wieder an. Das Problem sollte damit behoben sein.

"Age of Wonders" kann nicht deinstalliert werden.

Hey, warum wollen Sie das Spiel denn deinstallieren? Gibt's wirklich keinen anderen Ausweg, deinstallieren Sie es bitte über die Systemsteuerungsoption "Programm hinzufügen/entfernen". Ihre gespeicherten Spiele entfernt der AoW-Deinstallierer jedoch nicht... für den Fall, daß Sie es sich anders überlegen und weiterspielen möchten.

Anhang 3

181

Spieldatenbuch

182

Spieldatenbuch

Bei einem E-Mail-Szenario spielt jeder Teilnehmer eine Runde und schickt die gespeicherte Spieldatei als E-Mail-Anhang dann an den nächsten menschlichen Spieler. Für E-Mail-Spiele benötigen Sie Zugriff auf das Internet.

Vor Start eines E-Mail-Spiels sollten Sie im E-Mail-Einstellungsfenster zuerst die E-Mail-Einstellungen vornehmen, doch können Sie das auch über das AoW-Einstellungsprogramm tun.

Lokale E-Mail-Adresse: Geben Sie die E-Mail-Adresse an, die Sie zwecks Versandt und Empfang Ihrer AoW-E-Mails verwenden möchten. Die lokale E-Mail-Adresse folgt dem Benutzername@Provider.com-Format.

SMTP-Server: Soll "Age of Wonders" automatisch E-Mail-Anhänge versenden, müssen Sie den SMTP-Servernamen Ihres Internet Service Providers angeben. Sind Sie sich dessen nicht sicher, schauen Sie bitte im Konfigurationsfenster Ihres E-Mail-Programmes nach.

Netscape Communicator: Öffnen Sie das Menü "Edit/Preferences" (Bearbeiten/Einstellungen).

Suchen Sie unter "Mail & Newsgroups" die Option "Mail Servers".

Microsoft Outlook Express: Öffnen Sie das Menü "Tools/Accounts" (Extras/Konten).

Wählen Sie das E-Mail-Konto, über das Ihr E-Mail-Spiel laufen soll.

Klicken Sie auf "Preferences" (Eigenschaften), und suchen Sie das Register "Server".

Sollten Sie Ihren SMTP-Servernamen damit nicht ermitteln können, kontaktieren Sie bitte Ihren Internet Service Provider.

Anhangordner: Geben Sie an, in welchem Ordner eingehende E-Mail-Anhänge abgelegt werden sollen. "Age of Wonders" sucht daraufhin automatisch nach E-Mail-Spielen, die an die zuvor spezifizierte lokale E-Mail-Adresse gesandt wurden. Einige Mailprogramme speichern eingehende Anhänge automatisch im spezifizierten Ordner; bei anderen müssen Anhänge manuell gespeichert werden.

Ein E-Mail-Spiel starten: Möchten Sie eine E-Mail-Sitzung starten, wählen Sie die E-Mail-Szenariomenuoption "Neues Spiel". Bei Einrichtung eines Szenarios wird ähnlich vorgegangen wie bei einem Hot-Seat-Spiel (nur der klassische Rundenmodus ist verfügbar).

Für ein E-Mail-Spiel müssen mindestens zwei Spieler definiert werden.

Nach Druck der Starttaste müssen Sie für das E-Mail-Spiel einen Namen sowie die E-Mail-Adressen der Spielteilnehmer eingeben.

Ein E-Mail-Spiel fortsetzen: Möchten Sie ein bereits laufendes E-Mail-Spiel fortsetzen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- 1) Lassen Sie "Age of Wonders" nach E-Mail-Spielen suchen, indem Sie aus dem Menü "E-Mail-Spiel" die Option "E-Mails suchen" wählen. "Age of Wonders" durchsucht daraufhin automatisch Ihr E-Mail-Konto und Ihren Anhangordner nach E-Mail-Spielen (ausschließlich aller anderen E-Mails und Dateien).
- 2) Speichern Sie das E-Mail-Spiel über Ihr E-Mail-Programm manuell im gewünschten Ordner, und laden Sie es dann über die AoW-Spieloption "Spiel laden".

Hat das Programm ein gültiges E-Mail-Spiel gefunden, beginnt Ihre Runde. Haben Sie Ihre Runde beendet, drücken Sie bitte die Schaltfläche "Runde beenden". "Age of Wonders" schickt die E-Mail-Datei daraufhin an den nächsten Spielteilnehmer, der daraufhin seine Runde beginnt. Dieser Vorgang wiederholt sich, bis das Spiel zu Ende ist.

Ein IPX/LAN- oder TCP/IP-Internetspiel fortsetzen

Wurde ein IPX/LAN- oder TCP/IP-Spiel aus irgendeinem Grund abgebrochen, können Sie es folgendermaßen wiederaufnehmen:

Rufen Sie den AoW-Szenarioeinstellungsschirm auf, ganz so als wollten Sie ein neues Spiel starten. Wählen Sie nach Aufforderung zur Wahl eines gewünschten Szenarios dann das Multiplayer-Spiel, das Sie fortsetzen möchten. Wurde das Spiel vor Speicherung beendet, können Sie es mit der "Autosave.asg"-Datei wiederherstellen, sofern die Spieler in der Zwischenzeit nicht schon ein anderes Spiel begonnen haben. Gespeicherte Spiele werden im Ordner ... \Speichern\ abgelegt.

Schließen sich einem Spiel weitere Spieler an, sollten Sie wenn möglich startbereit sein. Auch sollte nach Wahl der Option "Völker" die "Start"-Schaltfläche erscheinen, über die das Multiplayer-Spiel dann fortgesetzt werden kann.

Erscheint die "Start"-Schaltfläche NICHT, überprüfen Sie bitte, ob neben dem Namen eines Spielers ein rotes "X"-Symbol aufgeführt ist. Ist dem so, fehlt diesem Spieler aus irgendeinem Grund das gespeicherte Spiel, welches Sie fortsetzen möchten. Der Host sollte der/den betroffenen Person/en in diesem Fall das gespeicherte Spiel zuschicken (wie, bleibt ihm überlassen). Haben alle Spieler einmal dieselbe Spieldatei vorzu liegen, sollten alle roten "X"-Symbole ausgeblendet und die "Start"-Schaltfläche eingeblendet sein, so daß Sie ihr gespeichertes Spiel wiederaufnehmen können.

Technische Unterstützung

Wir haben allen Aufwand betrieben, um unsere Produkte zur aktuellen Hardware so kompatibel wie möglich zu gestalten. Sollten bei Ihnen trotzdem Probleme bei dem Betreiben eines unserer Produkte auftreten, wenden Sie sich bitte an unsere Technik-Hotline.

Bevor Sie mit der Technik-Hotline in Kontakt treten, seien Sie bitte vorbereitet. Um Ihnen so effizient wie möglich helfen zu können, müssen wir so viel wie möglich über Ihren Computer und das Problem wissen. Sollten Sie die in der Checkliste geforderten Informationen nicht wissen, so wenden Sie sich zunächst an die Technik-Hotline Ihres Computerherstellers bevor Sie Take 2 Europe kontaktieren. Wir werden sonst nicht in der Lage sein Ihr Problem zu lösen.

Checkliste

Persönliche Details:

- Ihr Name
- E-Mail-Adresse, Telefonnummer (tagsüber) oder Postadresse
- Wenn Sie von außerhalb Deutschlands Kontakt mit uns aufnehmen, so geben Sie bitte an woher und welche (Sprach-)Version des Spiels Sie benutzen.

Computerdetails:

- Marke und Modell des PC
- Geschwindigkeit und Hersteller des Prozessors
- Geschwindigkeit und Hersteller des CD-ROM-Laufwerks
- Größe des Arbeitsspeichers
- Hersteller und Modell Ihrer Graphikkarte/ der 3D-Beschleunigerkarte und die Größe des Video-RAMs.
- Hersteller und Modell Ihrer Soundkarte
- Maus- und Maustreiberinformationen.

Bitte beschreiben Sie die Umstände und sämtliche Fehlermeldungen so klar wie möglich.

Technik-Hotline:

Telefon: 0180/ 521 7316

(InfoGenie: DM 0,24/ Min)

Tips + Tricks Hotline:

Telefon: 0190/ 8732 6836

(InfoGenie: DM 3,63/ Min)

Web-Seite: www.take2.de

www.take2europe.com

Anhang 3

183

Spieldatensammlung

184



Mitarbeiterverzeichnis

Triumph Studios und Epic Games

Design und Leitung	Lennart Sas
Ergänzendes Design	Arno van Wingerden
Programmierleitung	Arno van Wingerden
Programmierung	Josh Farley
Künstlerische Gestaltung	Lennart Sas
Thomas Cardin	
Roy Postma	
Leitender Scenario-Designer	Menno Sas
Szenario-Design	Doug Gibson
Arnout Sas	
Hugo van Wingerden	
Autor	Raymond Bingham
Musik	Michiel van den Bos
Soundeffekte	Nando Eweg
Galaxy Sound System	Carlo Vogelsang
Internet Mail Suite	Argo Software Design
Bizz	Jay Wilbur
Mark Rein	
Qualitätskontrolle	Cliff Benjamin
Ian Calderon	
Ted Stephenson	
Hugo van Wingerden	
Besonderer Dank an	Eelco van der Snoek
Dietmer Tan	
Arjan Brussee	
Daniel Cook	

Gathering of Developers

Generaldirektor	Mike Wilson
Präsident und Betriebsleiter	Harry Miller
VP der Marketingabteilung	Jim Bloom
Finanzdirektor	Rick Stults
Firmenentwicklung	Binu Philip
Medienleitung	Doug Myres
Vertrieb	David Gershik
Entwicklungsarbeiten	Terry Nagy
Verwaltung	Joanna Carr-Brown
Online-Hilfe	Tempest Digital
Concrete Support	Rich Vos
Jason Birdwell	
Kyle Hlavenna	
Shane Love	
Mike Holcombe	
Jerrod Lai	

Handbuch

Author	Stratos Group
Raymond Bingham	
Design und Druck	Mars Publishing



A

Abwandern56
Anführer25
Angriff82
Angriff74
Angriffsandrohung71
Anschluß112
Arten85
Auf der Karte23
Aufwertung55
Aufwertungen53
Aufwertungsgrad51
Auswahl einer Karte20
Auswahl32
Automatikmodus60
Azrak103, 124

B-C

Bau48
Bauten49
Bauten-Floater52
Beenden17
Befestigen55
Begrenzte Zeit22, 47
Benutzerdefinierten23, 28
Beschreibungen138-164
Beschreibungen97-110
Bevölkerung51, 53
Bewegung	
Bewegung61
Bewegung76
Bewegung76
Beziehungen46
Beziehungsbildschirm70
Beziehungs-Floater46
Beziehungsstatus72
Bildschirminformationen18
Bündnis lösen71
Bündnis mit anderem Spieler beenden71
Bündnisangebot71
Bündnissieg 23	
Chat24

D

Das Spieler-Infofeld24
Diplomatie67
Diplomatische Handlungen71
Diplomatischer Status70
Drachensymbol41
Dunkel Elfen107, 130

E-F

Eine Gruppe aufspalten48
Einheit89
Einkommensinformation53
Einstellung des KI-Verhaltens21
Einstellung des KI-Verhaltens21
Einstellung19
Einstellung33
E-Mail, Spiel über E-Mail18
Entwurf28
Epic Games184
Erde84
Ereignis-Floater46
Ereignisse46
Erfahrung112
Erfahrung81
Erforschung23
Erweiterte Einheitsinformationen112, 113

Erweiterte Einheitsstatistik

Feuer84
Floater	
4844
Floater48
Floater	
Friedensangebot71
Frostlinge104, 128

G

Gameplay-Einstellungen22
Gathering of Developers184
Gefecht auf offenem Gelände63
Gefecht57
Gefecht64
Gefecht90
Gefechtsarten63
Gegenstände	
Gegenstände81
Geschichte des Wunderlands165
Geschlecht81
Gesundheit75
Global85
Gold- und Mana-Symbole47
Gold42
Größe51
Gruppe	

H

Halblinge101, 116
Hauptkarte39
Hauptmenü16
Haupt-Spielbildschirm	
Haupt-Spielbildschirm38
Hauptstatistiken74
Heat.NET19, 177
Helden77
Hilfe41
Hot-Sit (Einzelner Computer)18, 22
Hot-Sit18, 22
Hünen102, 120

I

Im Innern52
Info-Symbol anzeigen36
Installieren neuer Einheiten55
Interface44
Interface52
IPX-LAN18

K-L

Klassisch22, 47
Kobolde108, 132
Kopf82
Kosmische Knoten95
Kosmos84
Kraft95
Krieg70
Kriegserklärung an anderen Spieler72
Kriegserklärung71, 72
Kult der Stürme33
Leben84
Level112
Level81
Luft84

M-N

Magie44
Magie83

Index

Spieldatenbuch

186

Magische Sphären	.82
Magische Sphären zuteilen	.30
Mana/Forschung	.93
Management	.92
Mana-Symbol	.47
Mana-Verbrauch (Punkte)	.96
Menschen	.105, .122
Mitarbeiterverzeichnis	.184
Multiplayer	.24
Nachricht senden	.71
Nachricht senden	.71
Nachrichtenleiste	.47
Nächste Einheit	.47
Nahkampfhandlungen	.62
Neu entwerfen	.178
Niederbrennen	.56
O-R	
Orks	.109, .134
Party	.48
Plündern	.56
Problemlösung	.182
Produktionsinformation	.53
Produktionsinformation	.54
Produktionsreihenfolge, Änderung	.54
Projekte	.55
Regel angrenzender Hexfelder	.58
Reich	.42
Reich-Floater	.42
Reich-Floater	.43
Reichweitenangriffe	.63
Ring	.82
Runde beenden	.47
Runden	.22
S	
Schaden	.75
Schnellfunktionstasten	.176
Schutzwälle	.51
Siehe auch; Gegenstände	
Siehe auch; Haupt-Spielbildschirm (Gruppen-Floater)	
Siehe auch; Karteneditor	
Siehe auch; Magie	
Siehe auch; Magische Sphären	
Siehe auch; Magische Sphären, Zauber	
Siehe auch; Multiplayer	
Siehe auch; Multiplayer	
Siehe auch; Runden	
Siehe auch; Runden	
Siehe auch; Volk	
Simultan	.22, .47
Sofortzauber	.89
Spezial	.84
Spiel beenden	.41
Spiel laden	.17
Spieler- und Zeitsymbol	.47
Spielereinstellungen	.21
Spielstart	.15
Städte	.50
Start und Ende	.23
Symbol	.47
Szenario	.17
T	
Taktikmodus	.61
TCP-Internet	.18
Technische Unterstützung	.183
Titelbildschirm	.17
Tod	.84

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

This LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (this Agreement), including the Limited Warranty and other special provisions, is a legal agreement between You (either an individual or an entity) and Triumph Studios, Gathering of Developers and Take 2 Interactive Software, (collectively, the Owner) regarding this software product and the materials contained therein and related thereto. Your act of installing and/or otherwise using the software constitutes Your agreement to be bound by the terms of this Agreement. If You do not agree to the terms of this Agreement, promptly return the software packaging and the accompanying materials (including any hardware, manuals, other written materials and packaging) to the place You obtained them, along with your receipt, for a full refund.

Grant of Limited Non-Exclusive License. This Agreement permits You to use one (1) copy of the software program(s) (the SOFTWARE) included in this package for your personal use on a single home or portable computer. The SOFTWARE is in use on a computer when it is loaded into temporary memory (i.e., RAM) or installed into the permanent memory (e.g., hard disk, CD-ROM, or other storage device) of that computer. Installation on a network server is strictly prohibited, except under a special and separate network license obtained from Owner. This Agreement shall not serve as such necessary special network license. Installation on a network server constitutes use that must comply with the terms of this Agreement. This license is not a sale of the original SOFTWARE or any copy thereof. You may not sell, rent, lend or otherwise transfer the SOFTWARE and/or ACCOMPANYING MATERIALS to any other individual or entity.

Intellectual Property Ownership. Owner retains all right, title and interest to this SOFTWARE and the accompanying manual(s), packaging and other written materials (collectively, the ACCOMPANYING MATERIALS), including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS are protected by United States copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the World. All rights are reserved. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS may not be copied or reproduced in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from Owner. Any persons copying or reproducing all or any portion of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil or criminal penalties. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS may not be sold, rented, loaned or otherwise transferred to any other individual or entity.

SOFTWARE Backup or Archiving. After You install the SOFTWARE into the permanent memory of a computer, You may keep and use the original disk(s) and/or CD-ROM (the Storage Media) only for backup or archival purposes.

Restrictions. Other than as provided specifically in this Agreement, You are not permitted to copy or otherwise reproduce the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; modify or prepare derivative copies based on the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; distribute copies of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS by sale or other transfer of ownership; rent, lease, or lend the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; or to display the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS publicly. You are expressly prohibited from transmitting the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS electronically or otherwise over the Internet or through any other media or to any other party. You are expressly prohibited from selling or otherwise using for profit any scenery, maps, levels, level packs, add-on packs, sequels, characters or other components or items based upon or related to the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS. YOU ARE NOT PERMITTED TO REVERSE ENGINEER, DECOMPILE OR DISASSEMBLE THE SOFTWARE IN ANY WAY. Any copying of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS not specifically allowed in this Agreement is a violation of this Agreement.

Limited Warranty and Warranty Disclaimers.

LIMITED WARRANTY. Owner warrants that the original Storage Media holding the SOFTWARE is free from defects in materials and workmanship under normal use and service for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by Your receipt. If for any reason You find defects in the Storage Media, or if you are unable to install the SOFTWARE on your home or portable computer, You may return the SOFTWARE and all ACCOMPANYING MATERIALS to the place You obtained it for a full refund. This limited warranty does not apply if You have damaged the SOFTWARE by accident or abuse.

CUSTOMER'S REMEDY. Your exclusive remedies, and the entire liability of Owner, shall be (i) replacement of any original Storage Media with the SOFTWARE or (ii) full refund of the price paid for this SOFTWARE. By opening the sealed software packaging, installing and/or otherwise using the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, you hereby agree to waive any and all other remedies you may have at law or in equity. Any such remedies you may not waive as a matter of public policy, you hereby assign, or shall assign as they become available, over to Owner.

WARRANTY DISCLAIMERS. EXCEPT FOR THE EXPRESS LIMITED WARRANTY SET FORTH ABOVE, OWNER MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, ORAL OR WRITTEN, CONCERNING THE PRODUCTS OR ANY COMPONENT PART THEREOF. ANY IMPLIED WARRANTIES THAT MAY BE IMPOSED BY APPLICABLE LAW ARE LIMITED IN ALL RESPECTS TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED AND TO THE DURATION OF THE LIMITED WARRANTY. OWNER DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THE QUALITY OR THE PERFORMANCE OF THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALS OTHER THAN AS SET FORTH IN THE ABOVE LIMITED WARRANTY. OWNER ALSO DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THAT THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALS CAPABILITIES WILL MEET YOUR NEEDS OR THAT THE SOFTWARE WILL CONTINUOUSLY OPERATE, BE ERROR FREE, OR THAT PROBLEMS WILL BE CORRECTED. OWNER DOES NOT REPRESENT THAT THE SOFTWARE WILL OPERATE IN A MULTI-USER ENVIRONMENT.

NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY OWNER, ITS DEALERS, DISTRIBUTORS, DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES SHALL CREATE ANY OTHER WARRANTY OR EXTEND OR EXPAND THE SCOPE OF THIS WARRANTY. YOU MAY NOT RELY ON ANY SUCH INFORMATION OR ADVICE.

SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, SO THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS LIMITED WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER STATUTORY RIGHTS WHICH MAY VARY FROM COUNTRY TO COUNTRY.

LIABILITY LIMITATION. To the maximum extent permitted by applicable law, and regardless of whether any remedy set forth herein fails of its essential purpose, IN NO EVENT WILL OWNER, ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS OR AFFILIATES NOR ANYONE ELSE INVOLVED IN THE DEVELOPMENT, MANUFACTURE OR DISTRIBUTION OF THE SOFTWARE OR THE ACCOMPANYING MATERIALS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DIRECT OR INDIRECT; INCIDENTAL; OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, PERSONAL PROPERTY, LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, LOSS OF TEXT OR DATA STORED IN OR USED WITH THE SOFTWARE INCLUDING THE COST OFrecovering or reproducing the text or data, OR ANY OTHER PECUNIARY LOSS, ARISING FROM OR OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THIS SOFTWARE. THIS LIABILITY LIMITATION APPLIES EVEN IF YOU OR ANYONE ELSE HAS ADVISED OWNER OR ANY OF ITS AUTHORIZED REPRESENTATIVES OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. EVEN IF SUCH IS CAUSED BY, ARISES OUT OF OR RESULTS FROM THE ORDINARY, STRICT, SOLE OR CONTRIBUTORY NEGLIGENCE OF OWNER OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES. SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

Product Support and Updates. This SOFTWARE is intended to be user-friendly and limited product support is provided by Owner as specified in the ACCOMPANYING MATERIALS.

Jurisdiction. ENGLISH LAWS GOVERN THIS AGREEMENT, REGARDLESS OF EACH COUNTRY'S CHOICE OF LAW PRINCIPLES, WITH A FORUM AND VENUE OF LONDON, ENGLAND. This Agreement may be modified only by a written instrument specifying the modification and executed by both parties. In the event that any provision of this Agreement shall be held to be unenforceable, such provision shall be enforced to the greatest possible extent, with the other provisions of this Agreement to remain in full force and effect.

Entire Agreement. This Agreement represents the entire agreement between the parties, and supersedes any oral or written communications, proposals or prior agreements between the parties or any dealers, distributors, agents or employees.

Termination. This Agreement is valid until terminated. This Agreement ceases automatically (without any form of notice) if You do not comply with any Agreement provision. You can also end this Agreement by destroying the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and all copies and reproductions of the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and deleting and permanently purging the SOFTWARE from any client server or computer on which it has been installed.

Equitable Remedies You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, Owner will be irreparably damaged, and therefore you agree that Owner shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any breach(es) of this Agreement, in addition to any other available remedies.

Owner If You have any questions regarding this Agreement, the enclosed materials, or otherwise, please contact in writing:

Take 2 Interactive Software
Hogarth House,
29-31 Sheet Street,
Windsor, Berks. SL4 1BY
United Kingdom

Age of Wonders, the Age of Wonders logo, Triumph Software, and the Triumph logo are trademarks of Triumph Software, Inc. © 1998 Triumph Software, Inc. All Rights Reserved. Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. © 1998 Gathering of Developers I, Ltd. All Rights Reserved. Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.